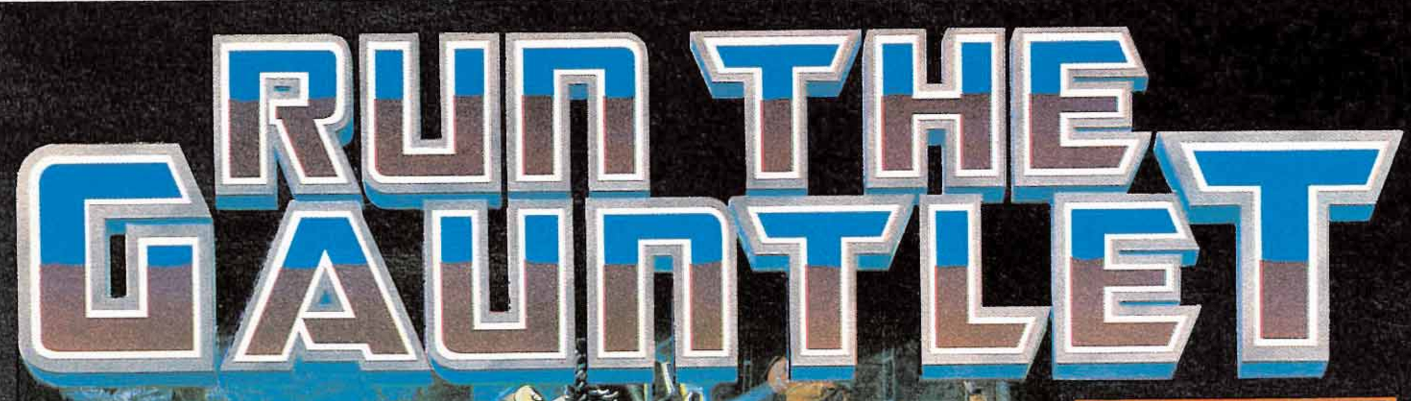

Segunda Época-Número 13
Extra VERANO
104 págs.
250ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
240 PTAS.
HOBBY PRESS
H.A.T.E.
Odio en el espacio
Todo el software para este verano
INFORME
EXCLUSIVA
RENEGADE III
Cruza la barrera del tiempo
¡Tú puedes ser Campeón de Europa!
Participa en el 1 European Video-Games Challenge
Cómo se hizo "AFTER THE WAR"
Poster gigante a todo color
Las primeras imágenes del juego
8 414090 100441
00013

¡ACCION! ¡ACC













9
PRUEBAS EXPLOSIVAS

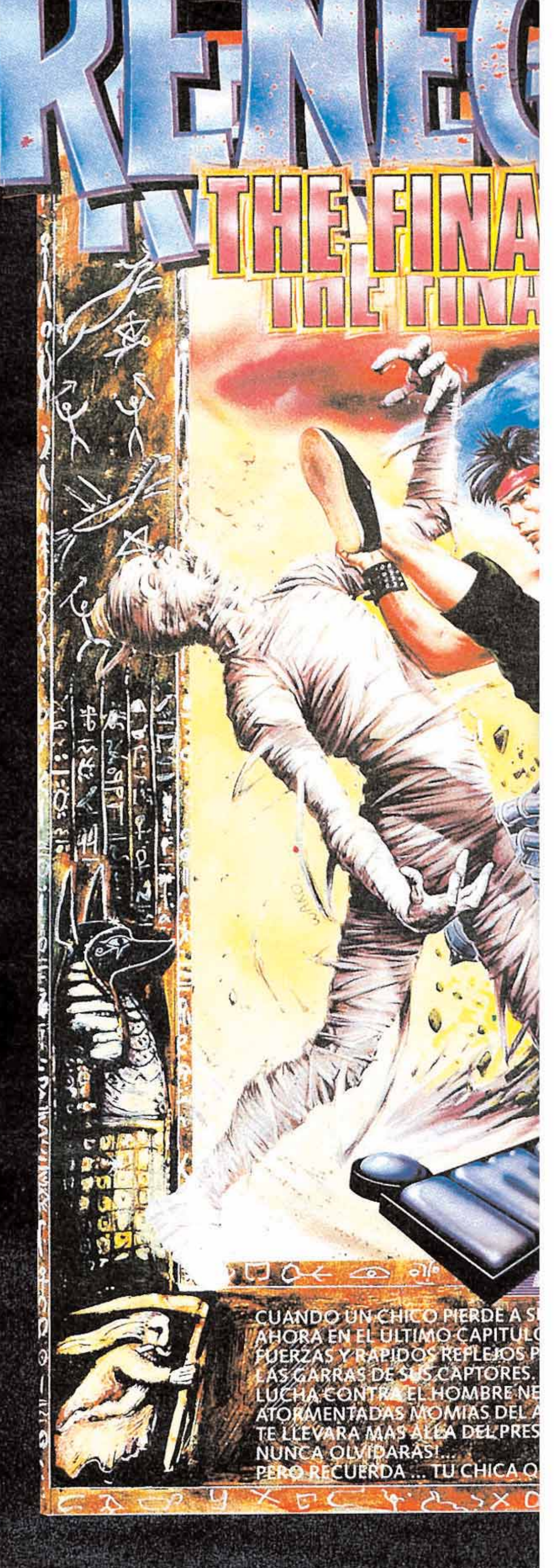
"CRASH"
LA REVISTA
INGLESA
CON MAYOR
CREDIBILIDAD
EN SUS CRITICAS,
HA DICHO DE ESTE TITULO:

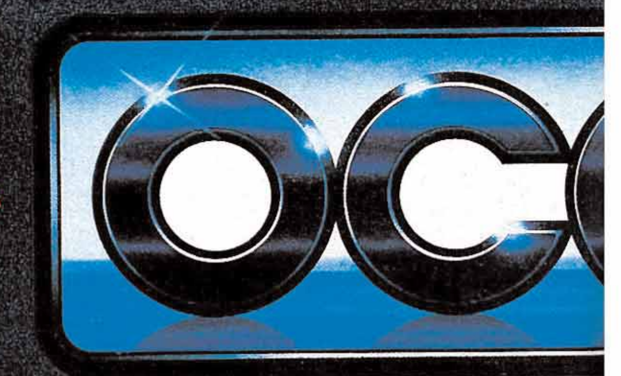
"... VAYA JUEGO! ... TREPIDANTE A TOPE, TENSION DE PRINCIPIO A FIN EN UN JUEGO EXCELENTE.
"... A PARTE DE SER TECNICAMENTE PERFECTO, ES SU GRAN VARIEDAD DE NIVELES LO QUE HACE DE "RUN THE GAUNTLET" UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DESARROLLADOS HASTA HOY ..."

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06







ION!

¡ACCION!

ADE III

CHAPTER

CHAPTER

e name
e game

AMBIEN PIERDE EL CONTROL!
DE DEBE REUNIR TODAS SUS
EGUIR LIBERAR A SU CHICA DE

GUERRERROS MEDIEVALES Y LAS
GIPTO. TU DESAFIO FINAL
N MUNDO QUE

TE VIVO!

RED HEAT

LA EMOCION ESTA AL ROJO VIVO ... Y LA CAZA ES A MUERTE
CUANDO EL ESTE Y EL OESTE UNEN SUS FUERZAS PARA DETENER A UN TRAFICANTE DE DROGAS SOVIETICO. CADA UNO DE LOS DETECTIVES, UNO RUSO Y OTRO DE CHICAGO, TIENEN DISTINTOS MOTIVOS PARA CAPTURARLE CUANDO SE ENFRENTAN AL GANG DE LOS "CLEANHEADS" Y LA ACCION SE DESATA.
UN JUEGO QUE TE HARA SENTIR TODA LA EMOCION DE LA PELICULA MAS ARROLLADORA HECHA HASTA HOY.



DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

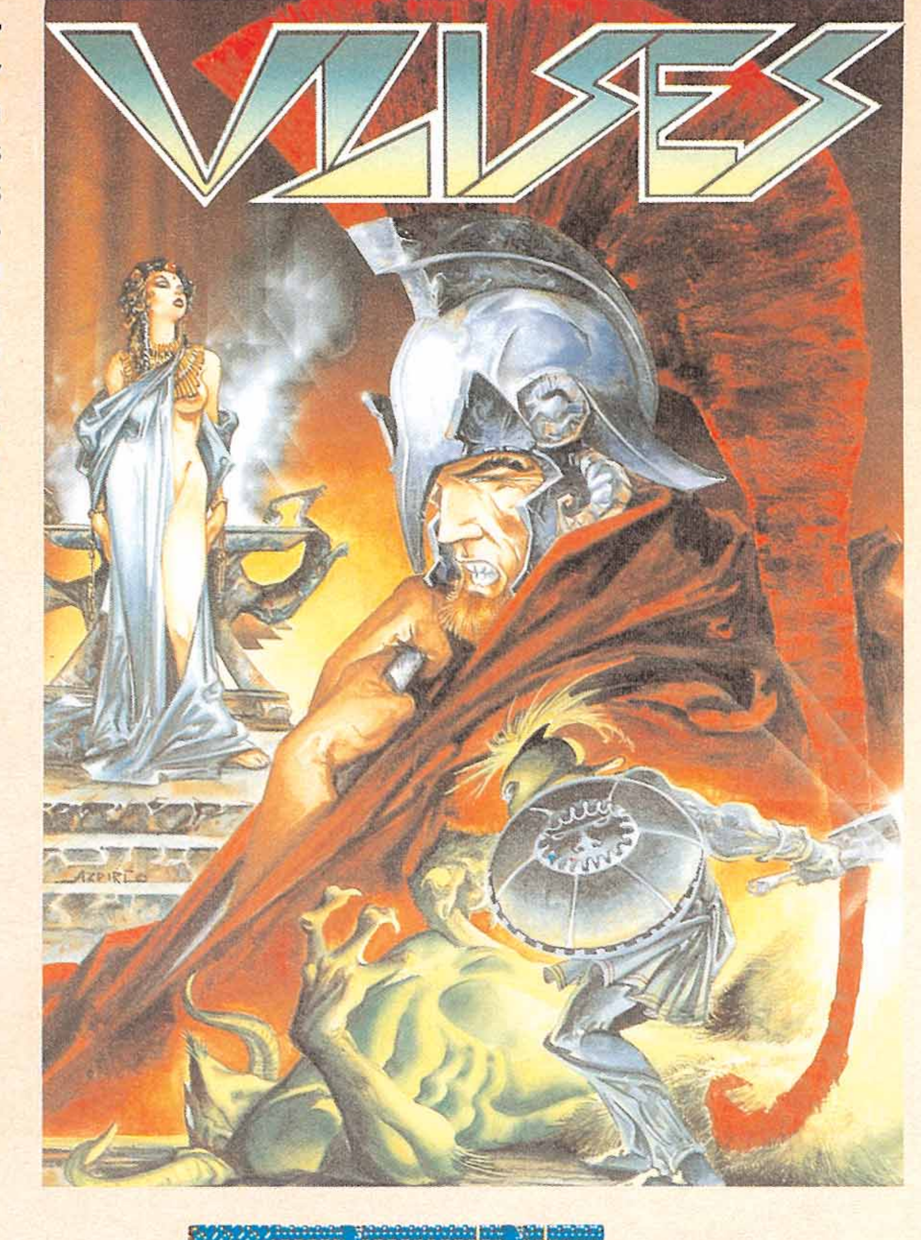
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

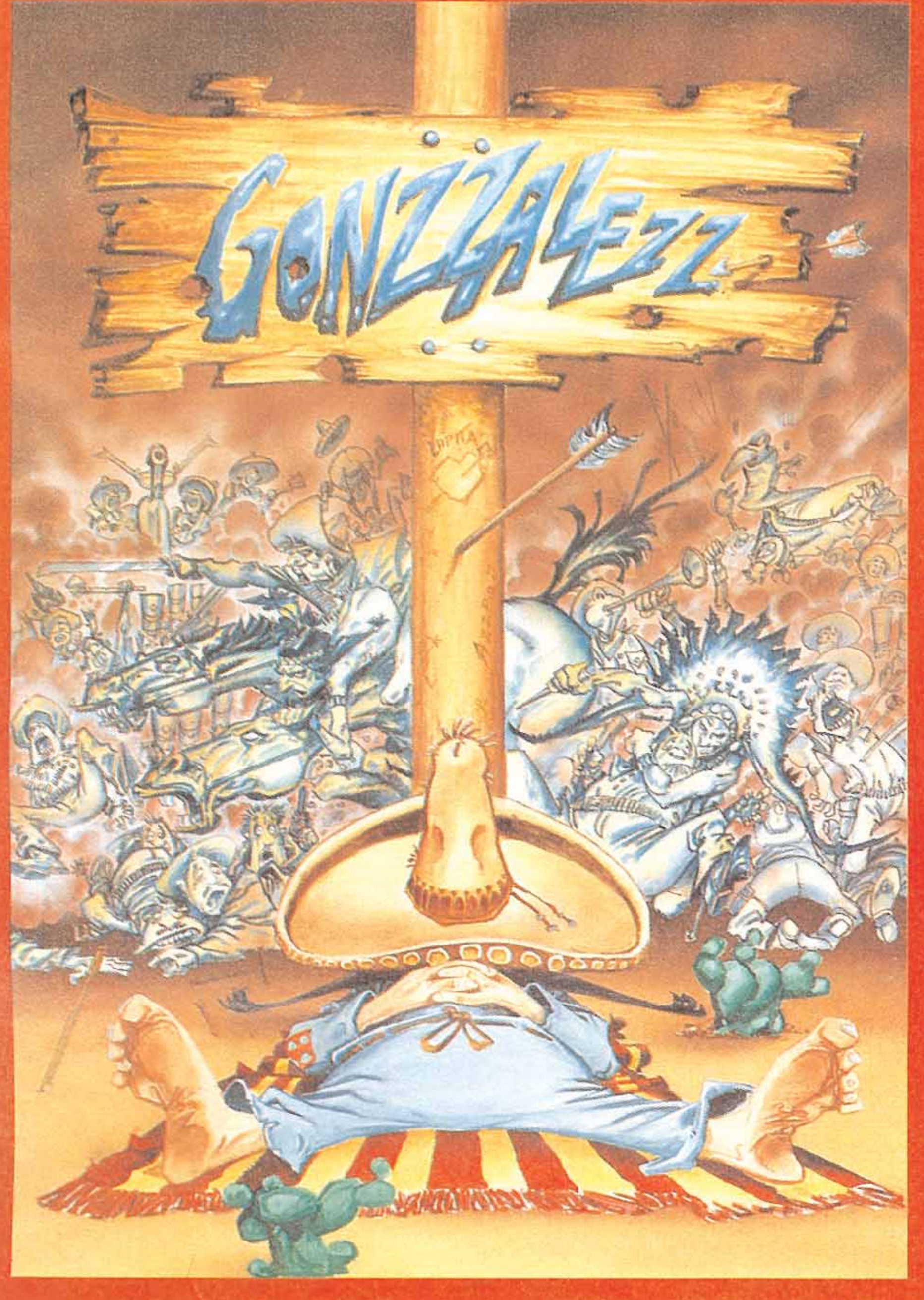
Dos JUEGOS con NOMBRE PROPIO

DISPONIBLES EN CASSETTE Y DISCO:
AMSTRAD CPC
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD PCW
PC
Y COMPATIBLES

Ulises tendrá que atravesar peligrosamente acantilados y selvas. Se enfrentará con temibles enemigos, muertos revividos con encantamientos o seres mitológicos de pesadilla. Con su potente maza tendrá que abrirse paso sin piedad. ¡Sólo Ulises podrá salvar a las doncellas!



¡Apaga el despertador!
¡Localiza una hamaca!
y duerme una buena siesta.





PANTALLAS AMSTRAD





OPERA soft

Gustavo Fdez. Balbuena, 25 28002 Madrid Tel. 415 45 12 Distribuido por MCM Tel. (91) 457 50 58



Sólo para adictos

Año V. Segunda Época - N.º 13 - Junio 1989 - 250 ptas. (Incluido IVA)

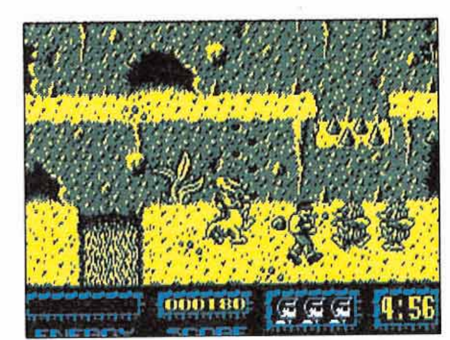
Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado
Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada
Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona
Imprime
Altamira
Fotocomposición
HOBBY PRESS, S.A.
Fotomecánica
Ibérico
Depósito Legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



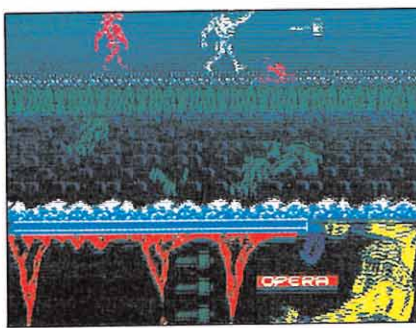
Solicitado control de O.J.D.

EN ESTE NÚMERO

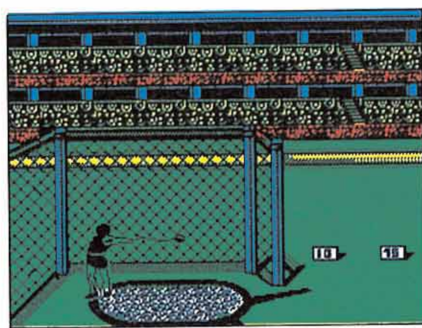
El tema central de nuestra portada es «Renegade III», la tercera parte de un programa de lucha que ha despertado grandes pasiones.



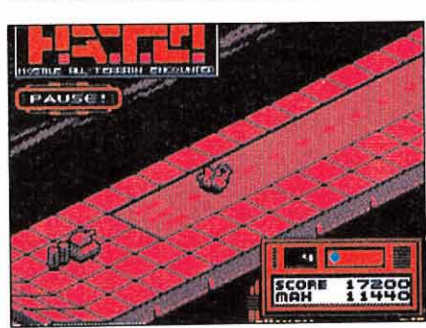
«Renegade III».



«Ulises».



«The Games Summer Edition».



«H.A.T.E.».



***C**omo cada año la llegada del verano provoca la aparición de una inmensa avalancha de programas, que prometen acompañarnos durante las vacaciones. Cada vez falta menos para que lleguen, pero de momento y para ir abriendo boca, os hemos preparado un informe en el que se recogen todas las novedades que desfilarán por nuestras pantallas dentro de muy poco.*
Si echáis un vistazo al panorama actual de los video-juegos, probablemente comprobaréis como se mantienen las mismas tendencias que ya señalábamos meses anteriores, las películas, los personajes famosos y las conversiones de máquinas recreativas, siguen acaparando el mercado del software. Tal vez estas últimas han sido la que más situaciones conflictivas entre compañías ha provocado; por ello hemos preparado un informe, dividido en dos capítulos, en el que recogen todos los juegos procedentes de las recreativas y un reportaje de la feria del video-juego realizada en Torremolinos. También hemos visitado una nueva feria londinense, que presenta como novedad el ser la primera estrictamente profesional al no permitir el acceso del público en general.
Continuando nuestro recorrido por la actualidad también visitamos las oficinas de Dinamic, quienes están a punto de cumplir su quinto aniversario. Allí pudimos conversar con ellos y ultimar los detalles de un divertido concurso con el que podéis conseguir camisetas. Por supuesto, también encontraréis este mes las secciones habituales, y dos grandes sorpresas que continuarán durante los próximos meses. Estamos hablando del poster central y de «Así se hizo...», una sección en la que los autores de los juegos nos cuentan cuales son los problemas y la evolución de cada programa en concreto. Este mes la iniciamos con «After the War» que sin duda ha sido uno de los programas más esperados de Dinamic.
También este número extra incluye las soluciones, los mapas y los cargadores de cuatro grandes juegos : «Renegade III», «H.A.T.E.», «Ulises» y «The Games Summer Edition».
Como siempre encontraréis cargadores para obtener vidas infinitas en vuestros juegos preferidos, y al igual que en el último número, también cargadores para Atari y Amiga.
Hasta la próxima, y recordar que todavía podéis participar en la Primera Competición Internacional de Video-juegos y obtener muchos y suculentos premios. ¡Suerte!.

La redacción



FLASH

Tom y Jerry, los dibus al poder



La compañía alemana «Magic Bytes» ha lanzado al mercado su última novedad, «Tom y Jerry», basada en la popular serie televisiva. Con este programa continúan una línea de juegos inspirados en los protagonistas de dibujos animados o comics, que iniciaron con «La Pantera Rosa» y «Mortadelo y Filemón». En principio está prevista la aparición del juego en los formatos de 16 bits, para realizar posteriormente el resto de las versiones.

Las artes marciales a tu alcance



En plena guerra por conseguir las licencias para realizar conversiones de la populares recreativas, el grupo «Virgin-Mastertronic» una vez más ha vuelto a llevarse el gato al agua con «Shinobi», una máquina de artes marciales creada por Sega. «Shinobi» aparecerá con el sello de Melbourne House en la mayoría de los formatos tanto de 8 como de 16 bits. Nuestro objetivo en el juego será rescatar a cinco niños que están prisioneros en distintos lugares del mundo, venciendo para ello, insuperables obstáculos además de eliminar a los ninja que los custodian.

Dinero sangriento





Psynosis acaba de lanzar al mercado inglés lo que es su última producción: «Blood Money». El juego, realizado por los mismos autores de «Menace», es un frenético arcade espacial muy al estilo de «R-Type» dividido en cuatro fases diferentes, en cada una de las cuales manejaremos a un personaje o vehículo diferente.

Algunas de sus características más impresionantes son la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en la misión, así como la inclusión de una presentación realmente alucinante, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta sólo ocupa uno de los discos del juego.

El objetivo del juego consiste en recorrer íntegramente cada uno de los cuatro escenarios mientras eliminamos la multitud de enemigos que nos acosan, a la vez que recogemos las monedas que estos desprenderán al estallar. Con ellas podremos más tarde comprar diferentes mejoras para nuestros vehículos e incluso vidas extras, por lo que resultarán de trascendental importancia a lo largo de la misión.

El retorno de Dizzy

Code Masters acaba de anunciar el inminente lanzamiento de la segunda parte del que fue el programa que más popularidad ha dado a la compñía. El simpático personaje protagonista de «Dizzy», vuelve a nuestras pantallas en una nueva aventura llamada, «Dizzy en la isla del tesoro» ambientada en una isla plagada de obstáculos y enemigos, con multitud de objetos que recoger y utilizar.

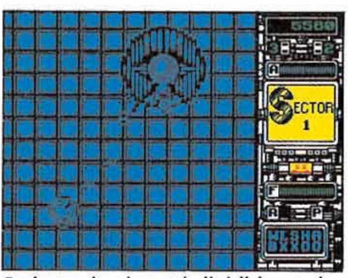
El programa estará disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.

MEGA JUEGO

MELBOURNE HOUSE
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

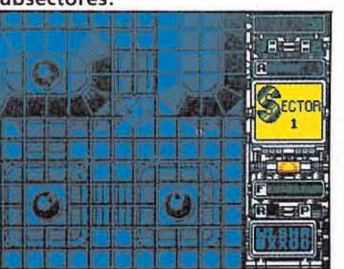
XENON

Para los usuarios de 16 bits el nombre de Bitmap Brothers es sinónimo de calidad y espectacularidad. Ahora también los usuarios de 8 bits podréis disfrutar de toda la pasión de su primer título, «Xenon», un clásico mata-marcianos que para muchos es lo más cercano a una máquina recreativa que se ha realizado en un ordenador.



Cada territorio está dividido en dos subsectores.

Los enemigos son de lo más variado, desde torres a cazas.



Nuestro caza puede convertirse en un vehículo terrestre.

Al eliminar ciertos enemigos obtendremos ventajas.

Nuestra historia comienza con Darrian, nuestro protagonista, surcando plácidamente el inmenso espacio sideral. Apenas si se han cumplido seis meses desde que terminase sus cursos en la academia espacial, y tras licenciarse, pasará a integrarse con el rango de teniente dentro de la tercera flota interestelar de la Federación, pero pese a ello ya ha conseguido su primer destino: la vigilancia del sector WQD145FF, lo cual trasladado a nuestro mundo, significa algo asi como destinar a un guardia urbano a controlar el tráfico en el Sáhara.

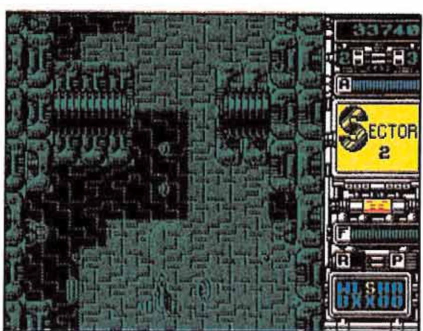
Así las cosas, Darrian llevaba ya más de quince días sin más actividad que reportar diariamente el informe de novedades a la base central de la Federación, informe en el que por cierto la única alteración que se incluía entre día y día era precisamente el cambio de fecha...

Los amigos de Darrian, sabían que si este tenía algún defecto era el ser demasiado supersticioso. Era cierto, nuestro héroe estaba verdaderamente obsesionado por este tipo de cuestiones. Por eso cuando Darrian se dio cuenta de que se había levantado con el pie izquierdo algo dentro de su cabeza le dijo que aquel no iba a ser un buen día. Efectivamente, cuando se acercó a su calendario estelar comprobó con una mezcla de horror y estupefacción que se encontraba ni más ni menos que en el día 13 de Diciembre del 2999.... ¡y era Martes!. Darrian se quitó rápidamente la ropa y salió despavorido hacia la cama. Esa era precisamente su solución para estos días, permanecer en la cama durmiendo y no despertar hasta el día siguiente.

Sin embargo, y antes siquiera de que hubiera podido dar dos zancadas, un nuevo sobresalto vino a poner algo más de fatalidad en este triste día: de improviso la pantalla del videófono se iluminó, y ante los ojos de Darrian se perfiló la imagen del capitán Xod. La situación era perfectamente absurda: Darrian no tuvo mejor ocurrencia que saludarle según las ordenanzas... tan solo había olvidado que se encontraba completamente desnudo.

«¡Maldita sea teniente Darrian!, ¿pero es que se ha creido usted que esto es una colonia nudista!. ¡Vístase de inmediato y prepárese para despegar en menos de dos macro-pulsars!. Los Xenites nos están atacando. Ponga rumbo directo hacia Tarsus Nebula. Llegará usted 100 megapulsars antes que el resto de la escuadra de la Federación, así que tendrá que protegernos mientras tanto. Espero que no falle, por que aunque yo no viva para contarlo usted tampoco lo hará para ir a mis funerales. Ya saben como se castigan los errores en la Federación. Cambio y corto... »

Si no fuese por que nuestro héroe se encontraba a más de 100 años luz de su planeta, Darrian habría estrangulado sin dudarlo a alguno de sus esos incrédulos amigos que tanto solían reirse de su «estúpida» superstición. Pero no había tiempo ni siquiera para pensarlo: Darrian se enfundó como una exhalación en su traje, corrió hacia su nave y despegó directo hacia Tarsus Nebula. Se acercaba a dos veces la velocidad de la luz hacia el mismísimo centro del infierno...

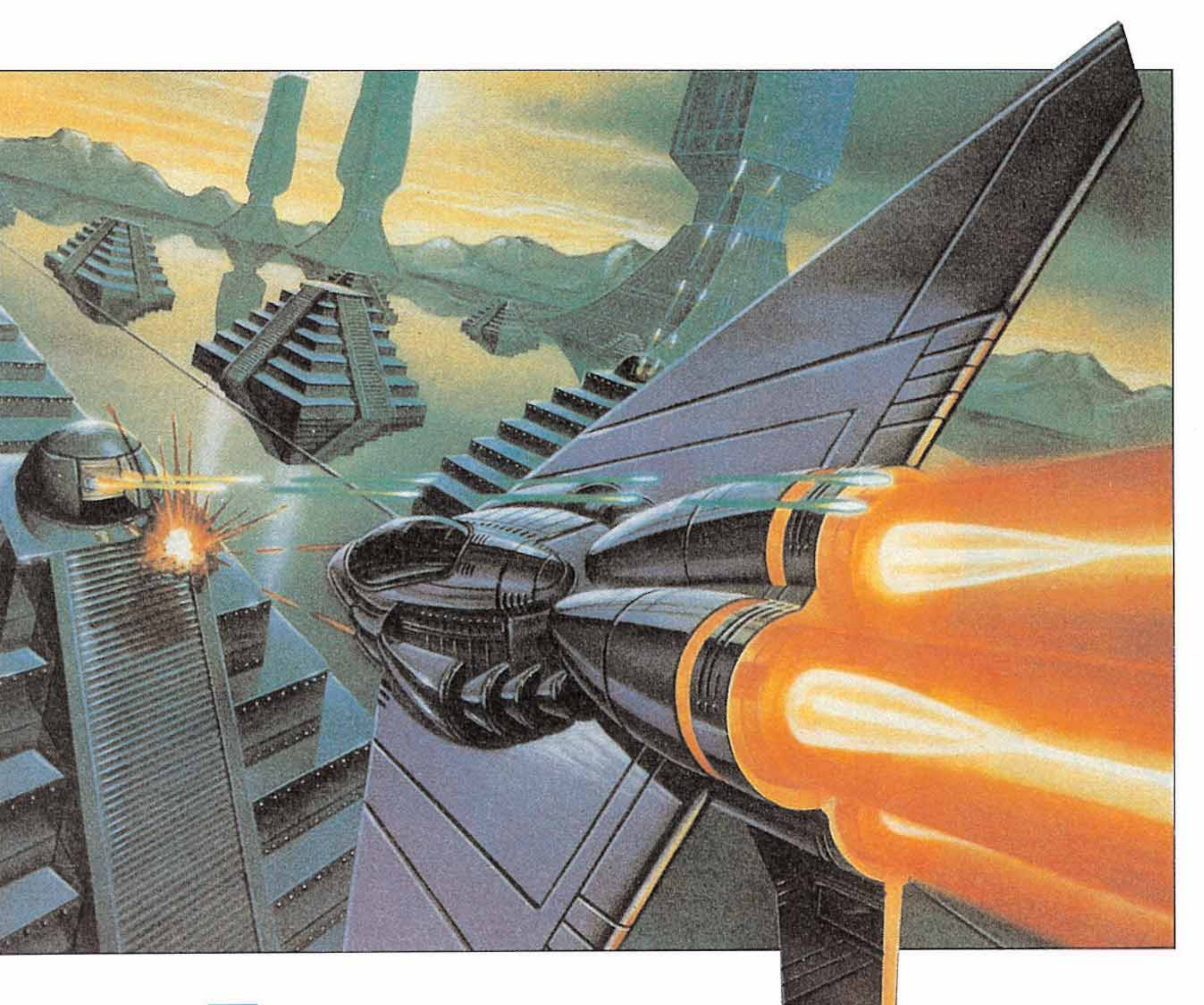


Nuestro cometido es atravesar las cuatro zonas enemigas que nos separan de Tarsus Nebula.

El juego

Nuestro cometido consiste en atravesar a bordo de nuestro ultramoderno caza espacial las cuatro zonas enemigas que nos separan de Tarsus Nebula. Los peligros a los que nos vamos a enfrentar son múltiples, pues los Xenites han convertido estos territorios en zonas defensivas inexpugnables equipadas con el más potente y sofisticado armamento.

Cada uno de estos territorios está además dividido en dos subsectores, hayándose protegido el final de cada uno de ellos por gigantescas naves centinela enemigas, que se convertirán para nosotros en una auténtica pesadilla debido a la potencia de su armamento, a su movilidad, y sobre todo a la increible resisten-



El arcade total

> **TRUCO**
> *Para disfrutar de inmunidad, pulsa la tecla de pausa una vez que estés jugando, y a continuación pulsa simultáneamente las letras que componen la palabra «TINY».*

cia de sus escudos, por lo que necesitarán una gran cantidad de impactos para ser destruidos.

En cuanto a los enemigos hay que destacar que son de lo más variado, desde torres de disparo fijas a veloces cazas, pasando por vehículos terrestres , destacando el hecho de que en su mayoría atacan en oledas de 4 o 5 unidades, avalanzándose sobre nosostros cuando nos encontramos a la distancia adecuada.

Nuestra nave

Nuestro caza posee una curiosa propiedad que consiste en mutarse de vehículo aereo a vehículo terrestre mediante la simple pulsación de una tecla. Esto es sumamente importante por varias cuestiones, como es el hecho de que algunos enemigos nos atacarán desde el aire y otros desde el suelo, y aunque sus disparos serán igualmente dañinos para nosotros, los nuestros sólo lo serán para los enemigos que se encuentren a nuestro mismo nivel, es decir, que poseemos armas tierra-tierra y aire-aire, pero no podemos disparar desde el aire a un enemigo que se encuentre pegado al suelo o viceversa.

La otra ventaja de este sistema de cambio, es que nos permite sobrevolar las edificaciones de mayor altura, que no podrían ser atravesadas por un vehículo terrestre.

En cualquier caso hay que destacar una serie de detalles de suma importancia sobre esta cuestión:

— cuando nuestra nave se encuentra en modo aéreo, el decorado se mueve con «scroll» automático.

— por el contrario, si estamos en modo terrestre, los decorados sólo avanzarán a medida que nosotros lo hagamos.

— los niveles dos y cuatro se desarrollan en el espacio, por lo que automáticamente esta siempre seleccionado el modo aéreo.

— en los niveles uno y tres, y cuando lleguemos al centinela final, se seleccionará también automáticamente el modo terrestre.

Las ayudas

Al eliminar ciertos enemigos, y como suele ocurrir en la mayoría de los juegos de este estilo, aparecerán píldoras marcadas con una letra que nos proporcionarán diferentes ventajas:

■ F: fuel. Existen dos tipos de píldoras de fuel, una que repone totalmente nuestra barra de energía, y otra que sólo lo hace parcialmente.

■ A: armadura. Nos concede inmunidad durante 15 segundos.

■ L: láser. Nuestra nave disparará haces de láser, pero esto sólo será posible en modo aéreo.

■ H: misiles. Al ser recogidos, estos misiles se dirigirán cuando disparemos y de forma automática hacia el blanco terrestre más próximo. Al igual que el láser, sólo funciona en modo aéreo.

■ R: velocidad. Dota a nuestra nave terrestre de una mayor rapidez de movimientos.

■ G: disparo normal. En caso de que estuviéramos en posesión del laser, nos devolvería nuestro armamento convencional.

■ S: disparo lateral. Sólo válida en modo aéreo; nuestra nave disparará también hacia los dos lados.

■ P: potencia. Aumenta la longitud de la distancia que recorren nuestros disparos.

■ W: cañones en las alas. En cada una de nuestras alas -por tanto en modo aéreo- aparecerá un cañón de disparo frontal, que actuará de forma simultánea con el situado en el morro de nuestra nave.

■ Z: bombas. Existen dos tipos, unas destruyen al ser recogidas todos los enemigos móviles que haya en ese momento pantalla, mientras que las otras destruyen también los emplazamientos fijos.

■ Bolas. Una vez recogidas quedan como imantadas a nuestra nave a una corta distancia, disparando a la vez que ella, y siguiéndola en sus movimientos. Podemos recoger un máximo de tres bolas.

El final

Desgraciadamente el único punto flojo del programa es precisamente este; al llegar al final de la cuarta fase, y tras eliminar al último centinela, seremos devueltos al comienzo de de la primera fase, y así cíclicamente mientras resistan nuestras vidas.

Una auténtica lástima que no se haya incluido un espectacular final, por que a un juego con semejantes gráficos, movimientos, adicción, rapidez —la lista podría alargarse aun más— tan solo eso le faltaría para alcanzar la perfección.

«Xenon» es el masacramarcianos definitivo, el arcade total. ■

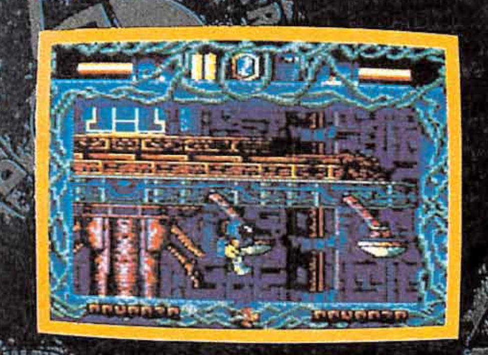
J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

¡RESURGEN CON FUERZA,

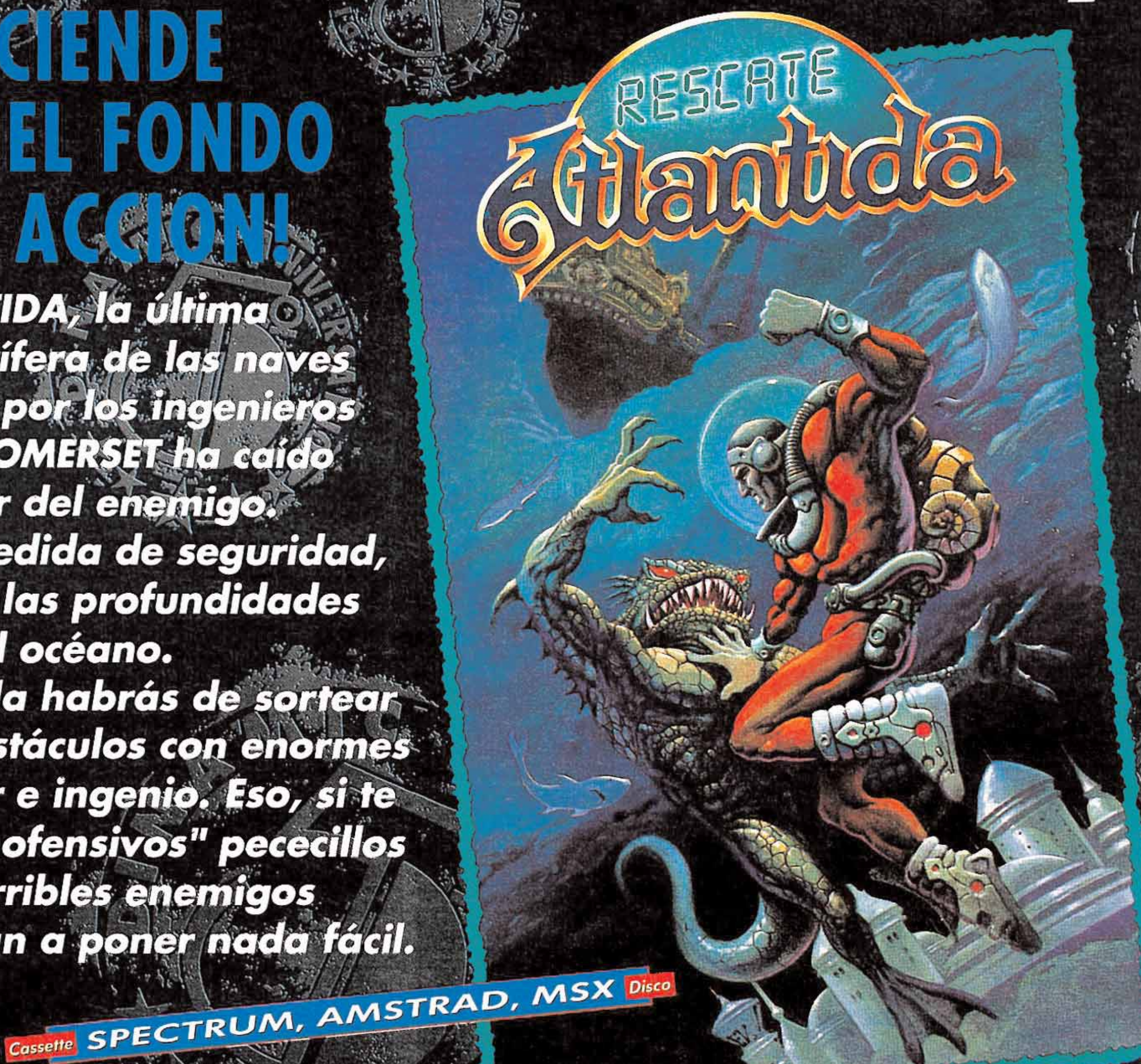


FX TRIPLE CARGA.
SISTEMA POLILOAD:
Mientras se carga el programa, puedes jugar al MASTERMIND.



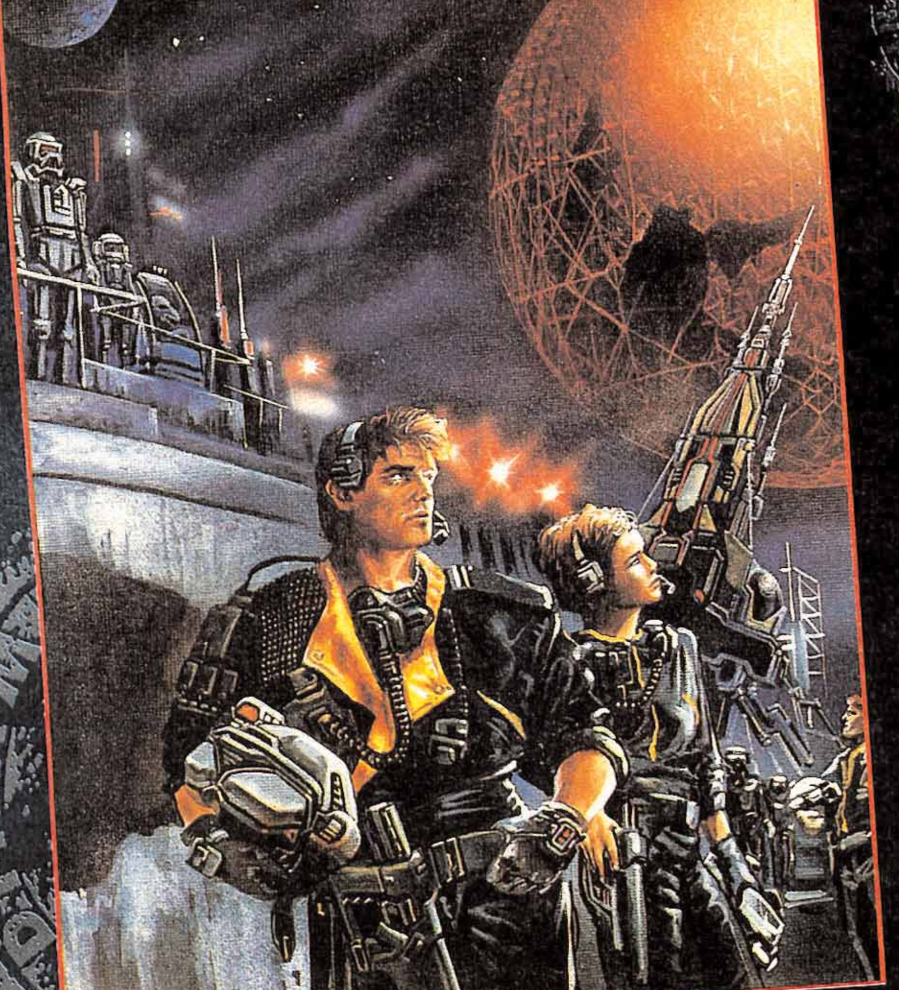
¡DESCIENDE HASTA EL FONDO DE LA ACCION!

ATLANTIDA, la última y más mortífera de las naves construídas por los ingenieros de la era SOMERSET ha caído en poder del enemigo. Este, como medida de seguridad, la oculta en las profundidades del océano. Para rescatarla habrás de sortear numerosos obstáculos con enormes dosis de valor e ingenio. Eso, si te dejan unos "inofensivos" pececillos y unos terribles enemigos que no te lo van a poner nada fácil.



Cassette SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Disco

COMANDO TRACER



AÑO 2046: LA MAQUINA CONTRA EL HOMBRE.

Mediados del siglo XXI. Toda la confederación de planetas XATOR ha sido tomada por DERGON, un revolucionario sistema de inteligencia artificial creado por el hombre pocos años antes. La amenaza a la humanidad es evidente. Tu misión: destruir el sistema DERGON activando unas bombas ya instaladas y escapar... ¡si te da tiempo!.



FX SYNCHRO SPRITES +:
Sincroniza el movimiento de Sprites y Triple Scroll con el haz de electrones de la pantalla.



SPECTRUM.AMSTRAD.COMMODORE.MSX. SPECTRUM.AMSTRAD.SPECTRUM+3-AMSTRAD.

¡INVADEN TU PANTALLA!

¡SOLO PARA AMANTES DE LAS EMOCIONES FUERTES!

KRUGGER no es una máquina. Ni siquiera es un héroe. Pero sólo alguien como él puede atacar la más inexpugnable de las fortalezas con alguna probabilidad de éxito. Atrévete con BESTIAL WARRIOR; un video-juego con cuatro alucinantes fases repletas de peligros y acción en las que tendrás que enfrentarte a los más terribles enemigos; desde androides a serpientes biónicas. DINAMIC te propone un juego que te sorprenderá





SPECTRUM, AMSTRAD, MSX (CASSETTE). SPECTRUM, AMSTRAD, MSX (DISCO). PC



LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)

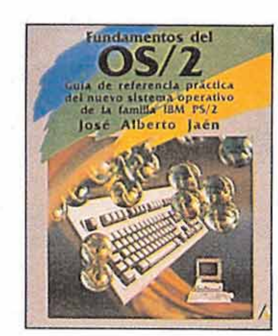


VEINTINUEVE-UNO, S.A.

LIBROS

SISTEMAS OPERATIVOS

FUNDAMENTOS DEL OS/2



187 págs. 2.650 ptas.

Un texto de máxima utilidad para los usuarios del MS-DOS con el que podrán acercarse al sistema operativo OS/2. Este libro presenta un estudio práctico más que teórico de su estructura de sistema, introduciendo, además, las nuevas posibilidades del OS/2. Estudia los concepto de procesos, hilos, intercambio de mensajes entre procesos, etc. El texto incluye, a fin de clarificar los términos expuestos, toda una serie de ejemplos.

Este libro está dirigido fundamentalmente a los programadores de aplicaciones con conocimientos básicos en lenguaje de programación de alto y bajo nivel.

José Alberto Jaén ***

Anaya | NIVEL «C»

LENGUAJES

LA TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN EN PASCAL



293 págs. 2.332 ptas.

Este manual tiene como objetivo principal que los lectores del mismo adquieran los conocimientos fundamentales de programación en Pascal.

Este lenguaje fue especialmente diseñado para la enseñanza de la programación y en particular de la programación estructurada.

La primera parte del libro está constituida por una introducción al Pascal. Posteriormente, en los restantes capítulos se van desarrollando diferentes elementos del lenguaje.

R. Morales/M. Collado/ S. Martínez ***

D. Santos | NIVEL «I»

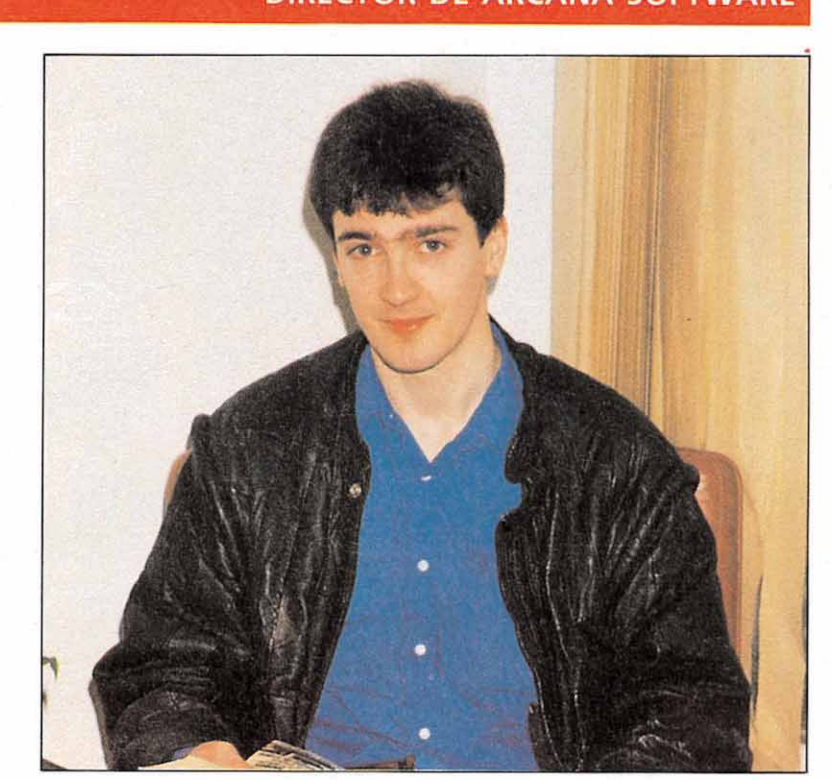
•PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

Entrevista

Max Taylor

DIRECTOR DE ARCANA SOFTWARE

Que una nueva compañía de software haga su aparición en el panorama internacional, es, sin duda, una de las pruebas más evidentes de que el mundo de los juegos va adquiriendo, día a día, una relevancia cada vez mayor. Este mes traemos a nuestras páginas a Max Taylor, el artífice de Arcana, una pequeña compañía británica que ha entrado por la puerta grande en nuestro mercado con «Powerplay», un título sorprendente que marca las pautas de un buen hacer.



"El público antepone la calidad sonora y visual a lo demás"

Con el fin de conocer algunos detalles de esta nueva compañía, nos pusimos en contacto con Max Taylor, director general de la misma, quien nos comentó todo lo referente a Arcana, sus intenciones, sus próximos lanzamientos, etc.

MM.—¿Cuántos miembros forman actualmente el equipo de Arcana?

MT.—*La empresa está compuesta por tres programadores fijos y cuatro o cinco colaboradores, principalmente encargados de la parte gráfica del programa.*

MM.—¿Con qué distribuidora trabajáis en Gran Bretaña?

MT.—*Como sabéis en Inglaterra existe un gran número de empresas de distribución, siendo la competencia entre ellas grandísima. Por este motivo, hemos decidido vender nuestros productos a diez empresas, con lo que nuestras ventas se multiplicarán por diez.*

MM.—Hablemos de vuestro primer lanzamiento. Con «**Powerplay**», habéis roto la moda de los programas basados en películas o libros de éxito, ¿Pensáis seguir en esta línea?

MT.—*Por el momento sí. Creemos que realizar un programa a partir de una película coarta en gran medida la libertad de la que debe gozar todo programador. Preferimos dejar vía libre a nuestros profesionales para que puedan desarrollar sus propias ideas, sin limitarlos con historias preconcebidas.*

MM.—¿Por qué elegisteis el tema mitológico para ambientar el juego?

MT.—*Estamos un poco cansados de tanta historia espacial como pupula por ahí, de manera que decidimos romper un poco con esta «moda». La mitología nos pareció muy interesante por sus historias y personajes. Todo esto influyó en nuestra elección.*

MM.—El juego parece destinado a personas adultas, dejando un poco de lado la gente más joven, ¿es esto así?

MT.—*En principio, «**Powerplay**» está destinado a personas con unos ciertos conocimientos aunque, por supuesto, no se necesita ser un genio para jugarlo. Sabemos que este tipo de programas no se dan con asiduidad, por esta razón decidimos realizar un juego de esta clase.*

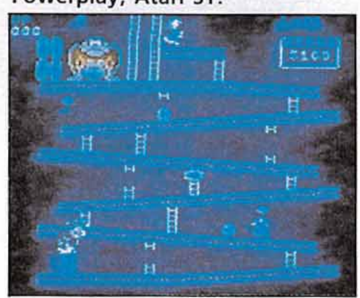
MM.—Por lo que conocemos de vuestros nuevos proyectos estáis trabajando casi exclusivamente en 16 bits, ¿váis a seguir en esta línea?

MT.—*Por el momento sí. Dependerá en gran medida de la evolución que experimenten las ventas de nuestros programas en España, Italia y Grecia, países donde predomina el mercado de ocho bits. Sin embargo, creemos que los programas de 16 bits predominarán dentro de muy poco en estos países. Las razones de esta evolución están muy claras: el público antepone, cada vez más, la calidad sonora y visual a todo lo demás.*

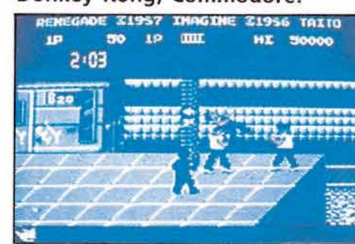
MM.—Acabáis de firmar un contrato de distribución en España con MCM. ¿Qué esperáis de vuestra incursión en el mercado español?



Powerplay, Atari ST.



Donkey Kong, Commodore.



Renegade, Commodore.

MT.—*Todavía es una incógnita la trayectoria que puedan tener nuestros juegos, ya que en España prevalecen los programas de ocho bits, pero confiamos en que sea un éxito.*

MM.—¿Cuál es tu juego favorito?

MT.—*Tengo varios, pero tal vez destaquen sobre el resto, **«Batman»**, **«Asteroids»** y **«Space Harrier»**, cada uno en su estilo. Los tres son programas archiconocidos y muy adictivos; se les tiene como títulos «clásicos» en el mundo del Software.*

MM.—¿Conoces alguna compañía o juego español?

MT.—*He de reconocer mi desconocimiento casi absoluto de los productos españoles, tan solo conozco un programa llamado «Game Over». Este trabajo me pareció muy interesante.*

MM.—Por último ¿qué es lo que estáis preparando en la actualidad?

MT.—*Nuestro próximo lanzamiento será «Marts Corps», una aventura galáctica que tendrá lugar en el planeta Marte. En un principio saldrá en Amiga, para posteriormente, realizar otras versiones.* ■

BIOGRAFÍA

Max Taylor comenzó en este mundillo realizando conversiones para Amstrad y Commodore de varios títulos de Ocean, como «Donkey Kong», «Renegade» y «Ping-Pong». El pasado año surgió el proyecto de crear su propia compañía y nació Arcana; desde entonces han visto la luz: «Powerplay» y «No excuses».

J.L.C.

Hace unos días, en el Business Design Centre de Londres tuvo lugar una de las ferias más pintorescas de cuantas se celebran en toda Europa, el EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW.

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '89



Una feria para profesionales del video-juego

La feria, convocada por primera vez este año, ha sido concebida por sus organizadores como un lugar de reunión en el que todos los profesionales relacionados de una u otra forma con la informática recreativa y de pequeños negocios, pudieran llegar a acuerdos en un entorno relajado, sin la presencia del público que normalmente acude a estas convocatorias. La feria fue todo un éxito por la importancia de los contratos y preacuerdos realizados, por lo que todo hace suponer que el próximo año asistiremos a su segunda edición.

La British ya tiene dueño

Nada más llegar, saltó la primera noticia. La British Telecom, que puso a la venta hace pocos meses su departamento de Software (más conocido como Telecomsoft), había firmado por fin un acuerdo de venta a la compañía americana Microprose.

Inmediatamente nos pusimos en contacto con el director de marketing de Microprose, Peter Jones, quien nos explicó sus motivos:

«Fue puramente casual nuestro contacto con la British Telecom. Microprose, aunque en Europa tiene una cuota de mercado mínima, en Estados Unidos es bastante fuerte. Nuestro próximo objetivo de expansión en Europa estaba basado en la producción de juegos , saliéndonos del área de los simuladores (nuestra especialidad) porque obviamente se trata de una cuestión de minorías. Simultáneamente se hizo pública la noticia de que la British Telecom había puesto a la venta su sección de software, y entonces se pensó que era mejor aprovechar la estructura e incluso el personal altamente cualificado de Telecomsoft que crear una nueva empresa.» «Además, casualmente, hubo también bastante coincidencia en cuanto a que las líneas de productos que pensábamos sacar eran parecidas a las que actualmente mantenían Firebird, Rainbird y Silverbird.»

Independientemente de la producción de soft, Microprose ha creado una red de ditribución que incluye otras casa de software además de las suyas propias. Es el caso de Microstyle, con productos dedicados a un sector juvenil o Microstatus, para un usuario más adulto. En este último apartado se encuentran programas de Incentive Software muy conocidos para el usuario español, como pueden ser «Total Eclipse» o «Dark Side», sin ir más lejos. Con esta operación Microprose se hace con el 20% del mercado británico.

Dinamic con ritmo europeo

En otro orden de cosas es de destacar la presencia de Dinamic en esta Feria, la única compañía española con un stand y nutrida representación de directivos y programadores. En esta feria se presenta como novedad en Europa el «Navy Moves» (recientemente elegido por los lectores de Microhobby como mejor programa del año). Esta presentación se hizo simultáneamente en todos los ordenadores de 8 bits (es decir, Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX), además de las primicias en ATARI y AMIGA, ambas versiones realmente impresionantes, realizadas por los hermanos Abril. Es la primera vez que Dinamic realiza unas versiones específicas para Atari y Amiga, ya que el Phantis de Atari (que en Inglaterra se llamó Game Over II) era en realidad una adaptación del programa de Amstrad CPC lo que provocó enérgicas protestas por parte de los usuarios de Atari y despiadadas críticas de la prensa especializada.



Code Masters prepara el lanzamiento de «Rock Star ate my hamster», dentro de su serie cara.

Pocos, pero selectos

Activision que mantiene su política de lanzamientos, presentó en un stand sus nuevos proyectos. Sin duda, uno de los puntos fuertes de su campaña fueron las licencias de máquinas arcade. Dentro de muy poco verán la luz las conversiones a los ordenadores de máquinas como «Powerdrift», «Galaxy Force», «Timescanner», «Hotrod» o «Ace Attacker». También fueron presentados los productos de todos los sellos fiales de Mediagenic; desfilaron por el stand los nuevos títulos de Electric Dreams, System 3, Microillusions, Infocom, New World Computing, Gamestar y Sierra on Line, que destacó por las espectaculares presentaciones de todos sus títulos.

Psygnosis, que hasta ahora sólo había distribuido en España su producto de ocho bits, llegó en el entorno de la feria a un preacuerdo con Dro para la distribución de su línea de dieciséis bits, que incluye títulos como «Baal», «Ballystix» y « Blood Money».

Hisoft aparte de sus conocidos Compiladores y Ensambladores, presentó un dispositivo de hardware realmente sorprendente: un periférico que permite al ATARI emular al Macintosh. Lo realmente increíble es que además de mostrar una superficie de pantalla un 30% más grande, los programas corren un 20% más rápido que en propio Mac. Lo hemos visto.

Code Masters prepara el lanzamiento de un programa que no es budget (cosa rara) y que se llama « Rock Star ate my hamster». El juego es una parodia en la que aparecen grandes artistas del rock como Michael Gorge (George Michael) Tina Turnoff (Tina Turner), Stiff Pilchard (Cliff Richard) y Wacky Jacko (Michael Jackson). ■



La espectacularidad de las presentaciones es una de las constantes en los productos de Sierra on Line.

PRINCESA
TUTOR
QUINTANA
M. DE LOS HEROS
J. ALVAREZ MENDIZABAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 248 54 81

NUEVO CLUB COCONUT

¡INFÓRMATE!

SPECTRUM

PAK ERBE 88	1.990
ALIEN SYNDROME	875
AFTER BURNER	1.200
ARTURA	875
ARNHEM	650
ASPAR G.P. MASTER	875
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA-CIELO	995
ASTRONOMIA-TIERRA	995
ABDIA	875
BESTIAL WARRIORS	875
BUTCHER HILL	875
BLASTEROIDS	875
BARBARIAN II	875
BIG BOX	1.990
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BATMAN 2	875
BATTLE OF ENGLAND	650
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
CIRCUS GAME	1.200
CRAZY CARS	880
COLECCION ULTIMATE	1.995
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CLASSIC ARCADIA	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSUSS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CHARVALHO	875
CYBERNOID 2	875
COMBAT SCHOOL	875
DRAGON NINJA	1.200
DOUBLE DRAGON	875
DYNAMIC DUO	875
DARK FUSION	875
DARK SPECTRE	1.800
DARK SIDE	875
DALEY THOMSON 88	875
ELIMINATOR	875
EL PAQUETAZO	1.650
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUNSTICK)	1.200
EXPLODING FIST +	875
EVARISTO EL PUNKY	875
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FISTSN THROTTLES	1.200
FOXX FIGH BACK	875
FNDEZ. MUST DIE	875
FRONTIERS	1.200
GONZALEZ	875
GI HERO	875
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA VAJILLAS	875
GUTZ	875
GALLIPOLI	2.200
GUADALCANAL	880
GRYZOR	875
H.K.M.	875
HELL FIRE	875
HABILITY	875
HUMPHREY	875
HERCULES	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
JET BIKE	1.200
L.E.D. STORM	875
LAST DUEL	875
LAST NINJA 2	1.450
LOS PICAPIEDRA	875
LIVE I LET DIE	1.200
METROPOLIS	875
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MAD MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MORTADELO Y FILEMON	875
MAVY MOVES	875
NETHERWORLD	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
OTANALERTA	650
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
PERICO DELGADO	1.200
PAK VITAMINA	1.350
PAK ZIGURAT	1.200
PAC-LAND	875
POWER PLAY	875
PRO BMX SIMULATOR	1.200
PACMANIA	875
PARIS-DAKAR	875
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PHM PEGASUS	875
PETER BEARDSLEY	1.200
RENEGADE III	1.200
RESCATE ATLANTIDA	875
RUN THE GAUNTLET	875
RALLY DRIVER	875
RING WARS	875
RETORNO DEL JEDI	875
R-TYPE	1.200
RAMBO III	875
ROCKN ROLLER	875
RATAS DEL DESIERTO	650
ROBOCOP	875
ROAD BLASTER	875
RENEGADE II	875
RASTAN	875

SPECTRUM

ROLLING THUNDER	875
RED OCTOBER	1.200
SUPERMAN	1.200
SOLDIER OF LIGHT	875
SCORE 3020	875
SPITTING IMAGES	875
SOL NEGRO	875
SAVAGE	875
SKATEBALL	875
SPACE RACER	875
SJPPT PIT	875
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SABRINA	1.200
STRIP POKER II	875
SAMURAI WARRIORS	875
SKATE CRAZY	875
SILENT SHADOW	875
SALAMANDER	875
SIDE ARMS	875
¡TOTAL! (4 JUEGOS)	1.350
TOTAL ECLIPSE	875
THE MUNCHER	875
THE DEEP	875
THE MUNSTERS	1.200
THE TRAIN	875
TUAREG	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
THOR	880
TRIPLI COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
TETRIS	875
TURBO GIRL	875
TAI PAN	875
ULISES	875
VINDICATOR'S	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WEC LEMANS	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME S.S(128)	875
XENON	875
ZIPE ZAPE	875
19 BOOTCAMP	875
1943	875
3D GAME MAKER	1.500
4x4 ROAD RACING	875
4 SOCCER SIMULATOR	1.200
7 MAGNIFICOS (8 JUEGOS)	2.200

SPECTRUM +3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	11.900
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ABDIA DEL CRIMEN	2.250
BESTIAL WARRIOR	1.750
BLASTEROIDS	2.250
BARBARIAN II	1.900
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
COMMANDO TRACER	1.750
CIRCUS GAME	2.250
COLECCION DINAMIC 2	2.250
DRAGON NINJA	1.900
ELIMINATOR	1.900
E. BUTRAGUEÑO	1.900
GONZALEZ	2.250
H.K.M.	1.900
JET BIKE	2.250
L.E.D. STORM	1.900
METROPOLIS	1.900
MOTOR BIKE MADNESS	1.750
MUTAN ZONE	2.250
NOVY MOVES	1.750
PAK VITAMINA	2.250
PACMANIA	2.250
PARIS-DAKAR	1.900
RENEGADE III	2.500
RESCATE ATLANTIDA	1.750
RING WARS	2.250
RETORNO DEL JEDI	1.900
RENEGADE 2/RENEGADE	2.250
SUPERMAN	2.250
SCORE 3020	1.900
SOLDIER OF LIGHT	1.750
SPITTING IMAGES	1.900
STRIP POKER II	1.950
SOL NEGRO	2.250
¡TOTAL! (4 JUEGOS)	2.250
THE DEEP/THE MUNCHER	2.250
TUAREG	1.900
TERRORPODS	1.750
THE TRAIN	1.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
ULISES	2.250
WEC LEMANS	1.900
XENON	1.750
ZIPE ZAPE	1.750
3D GAME MAKER	2.250
4 SOCCER SIMULATOR	2.250
JOYSTICK KONIX +2+3	2.800
JOYSTICK ZERO-ZERO +2+3	1.800

MATERIAL SPECTRUM

KEMPSTON MHT	2.200
KEMPSTON K DANNER	1.800
MULTIJOYSTIS	3.800
PHOENIX III-3	6.500
INTERFACE CENTRONICS	9.500
RATON KEMPSTON	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
CABLE CASSETE +3	1.200
CABLE JOYSTICK +2+3	1.200
GUN STICK	6.900

AMSTRAD

PAK ERBE 88	1.990
ALIEN SYNDROME	875
ASPAR G.P. MASTER	875
ATF	1.200
ARTURA	875
ABADIA	875
ALTERNATIVE W. GAMES	875
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
BESTIAL WARRIORS	875
BUTCHER HILL	875
BLASTEROIDS	875
BIG BOX	1.990
BATMAN 2	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BUGGY BOY	875
CLASSIC ARCADIA	875
CIRCUS GAME	1.200
CAPITAN SEVILLA	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CYBERNOID 2	875
CARVALHO	875
CRAZY CARS	880
DOUBLE DRAGON	875
DRAGON NINJA	1.200
DOMINO	875
DYNAMIC DUO	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
EL PAQUETAZO	1.650
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUN STICK)	1.200
E. BRUTAGUEÑO	875
FISTS THROTTLES	1.200
GONZALEZ	875
GUERRILLA WAR	875
GUADALCANAL	880
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
H.K.M.	875
INSIDE OUTING	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
JET BIKE	1.200
L.E.D. STORM	875
LAST DUEL	875
METROPOLIS	875
MATA HARI	875
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGACHESS	875
MUTAN ZONE	875
MICKEY MOUSE	875
MAD MIX GAME	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
NAVY MOVES	875
NIGHT RIDER	1.200
NETHER WORLD	875
NIGEL MANSELL	875
OUT RUN	1.200
OPEN GOLF	875
PERICO DELGADO	1.200
PAK VITAMINA	1.350
PAK ZIGURAT	1.200
POWER PLAY	875
PAC-LAND	875
PACMANIA	875
PARIS DAKAR	875
PINK KPANTHER	875
QUAD	995
RESCATE ATLANTIDA	875
RUN THE GAUNTLET	875
RETORNO DEL JEDI	875
RALLY DRIVER	875
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
ROCK'N ROLLER	875
RENEGADE 2	875
SUPERMAN	1.200
SOLDIER OF LIGHT	875
SCORE 3020	875
SPITTING IMAGES	875
SAVAGE	1.200
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SOL NEGRO	875
STRIP POKER II	875
SPACE RACER	995
SAMURAI WARRIORS	875
¡TOTAL!	1.350
TURBO CUP	875
THE DEEP	875
THE TRAIN	875
THE MUNSTERS	1.200
TUAREG	875
TOTAL ECLIPSE	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
ULISES	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR'S	875
VINDICATOR	875
WEC LEMANS	875
WHERE TIME S.S.	875
WELLS I FARGO	875
XENON	875
ZIPI ZAPE	875
4x4 ROAD RACING	875
4 SOCCER SIMULATOR	1.200

AMSTRAD DISCO

ALIEN SYNDROME	1.750
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ASTRONOMIA	2.950
ABRACADABRA	2.200

AMSTRAD DISCO

ASTERIX	2.450
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BESTIAL WARRIORS	1.750
BLASTEROIDS	1.950
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
BIG BOX	2.950
BUGGY BOY	2.250
CLASSIC ARCADIA	1.950
CIRCUS GAME	2.250
CYBERNOID II/THUNDERBLADE	2.250
COLECCIONDINAMIC 2	2.250
CARVALHO	1.750
DRAGON NINJA	1.900
DOUBLE DRAGON	1.750
DYNAMIC DUO	1.900
DARK SIDE	1.950
EMMANUELLE	2.250
E. BUTRAGUEÑO	1.900
EL PAQUETAZO	1.950
FISTS THROTTLES	2.950
GONZALEZ	1.900
GARFIELD	1.750
GUADALCANAL/h. FRONTIER	2.200
H.K.M.	1.900
JUNGLE BIKE	2.250
JEG BIKE	1.900
L.E.D. STORM	1.900
LAST DUEL	1.900
LUCKY LUCK	1.950
METROPOLIS	1.900
MATA HARI	2.200
MORTADELO/P. PANTHER	2.250
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MOTOR BIKE MADNESS	1.750
NETHER WORLD	1.900
OUT RUN	2.250
PERICO DELGADO	1.900
PAK VITAMA	2.250
POWER PLAY	1.900
PACMANIA	2.250
ROBOCOP	1.900
RAMBO III	1.900
RESCTE ATLANTIDA	1.900
RETORNO DEL JEDI	1.900
RALLY DRIVER	1.950
R-TYPE	2.200
SUPERMAN	2.250
SOLDIER OF LIGHT	1.750
SCORE 3020	1.900
SPITTING IMAGES	1.900
STREET FIGHTER/R. BLASTER	2.250
SAVAGE	2.250
SOL NEGRO	2.250
S BASKET/IMP. MISSION 2	2.250
¡TOTAL!	2.250
TURBO CUP	2.200
THE DEEP/BUTCHER HILL	2.250
THE MUNSTERS	1.950
THE TRAIN	1.750
TIGER ROAD/19743	2.250
TUAREG/SILENT SHADOW	2.250
TECHNOCOP/MICKEY MOUSE	2.250
TERRORPODS	1.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
ULISES	1.900
VINDICATOR'S	1.900
WEC LEMANS	1.900
XENON	1.750
ZIPE ZAPE	1.750
4 SOCCER SIMULATOR	1.900

MATERIAL AMSTRAD

10 DISCOS 3'' CF-2	4.850
10 DISCOS 5.25'' DC.DD	750
ARCHIVADOR 5.25'' 100 U	2.800
ARCHIVADOR 5.25'' SPACE	4.200
ARCHIVADOR 3'' 50 U	2.800
TAPE TECLADO 1512-1650	2.500
ALMOHADILLA RATON	1.400
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000
SINTETIZADOR VOZ (CPC)	8.700
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12.500
MODULADOR «M-1»	9.800
CONVERTIDOR MONITOR TV	21.900
CINTA IMPRESORA PCW	1.200
CINTA DMP 2000-3000	850
CINTA DMP 4000	1.400
CABLE CASETA 6128	1.200
CABLE 2 JOYSTICK (CPC)	2.200
CABLE PROLONGADOR 464	1.500
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CABLE CENTRONICS	1.600

JOYSTICKS

CHEETAH CHALLENGER	1.000
CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	2.800
CHEETAH STAR PROBE	3.200
EXECUTIVE PC 1512-1640	4.000
KONIX +2+3	2.800
KONIX	2.500
KONIX AUTOFIRE	2.800
GUNSTICK + JUEGOS	6.900
MAGNUM	3.200
NAVIGATOR	3.500
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II+	1.800
PRO 5000	2.800
SWITCH JOY III	3.200
TELEMACH SIMPLE	7.600
TELEMACH DOBLE	13.000
ZERO-ZERO PC 1512-1640	7.900
JOYSTICK PC +TARJETA	6.000

PC 1512-1640 Y COMP.

ASPAR G.P. MASTER	1.900
ARMY MOVES	1.950
ASTERIX	1.995
AFRICAN RAIDER	2.850

PC 1512-1640 Y COMP.

ALGEBRA I	7.000*
ALGEBRA II	7.000*
ASTERIX	2.450*
ABADIA DEL CRIMEN	1.990*
ASTRONOMIA	2.475
BATTLE CHESS	1.900
BATTLEHAWKS 1942	5.800
BILLAR SIMULATOR	1.995
BLUEBERRY	2.450*
BOB MORANE	975*
BOB WINNER	2.100
CIRCUS GAMES	2.450*
CHUCK YEAGGER SIM	1.900*
CHESSMASTER 2000	1.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CARVALHO	1.900
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DESICION IN DESERT	5.200
E. BUTRAGUEÑO	1.995
EMMANUELLE	2.850*
ELECTRIC PHOME	975*
ELECTRIC WRITE	975*
FISIOLOGIA HUMANA	8.000*
F-19 STEALTH FIGHTER	12.000
F-16 COMBAT PILOT	5.900
FREEDOM	2.850
FREDDY HARDEST	1.950
FORTRESSE	2.100
FLIGHT SIM. V.3(CAST)	9.950
FISICA	6.000*
GONZALEZ	1.990
GIGANTE (5 JUEGOS)	3.750*
GOMA OVER	1.900
GEOMETRIA	8.000*
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	975*
GRAND PRIX TENNIS	1.900
GAUNTLET	1.995
GRYZOR	1.995
HISTORIA MUNDO S.XX-1	8.000*
HISTORIA MUNDO S.XX-2	6.000*
INFORMATICA BASICA	5.000*
JUNGLE BOOK	3.850*
JUANA DE ARCO	1.995
KING OF CHICAGO	2.850*
LA ESPAÑA DEL S. XIX	6.000*
LA ESPAÑA DEL S. XX	8.000*
LUKI LUKE	2.450*
MANHATTAN DEALERS	1.990
MAY DAY SQUAD	2.450*
MUTAN ZONE	1.990*
MOTOR BIKE MADNESS	1.900*
MACADAM BUMPER	975*
NAVI MOVES	1.900*
OUT RUN	1.990
ONE ON ONE II	1.995*
PAK 3 (3 JUEGOS)	2.250*
PHANTIS	1.900
PROHIBITION	975*
ROGER RABBIT	3.150*
SUPERMAN	2.450*
SAVAGE	1.990
SOLDIER OF LIGHT	1.950
STAR WAR	1.995
SUPER BINGO	2.250*
SPORT PUZZLE	1.950*
SOL NEGRO	1.990*
SKATE OR DIE	1.900
SUMMER OLYMPIAD	2.450*
STREET BASKETBALL	1.995
SPACE RACER	2.100
TURO CUB	1.990
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TECNICS DE ESTUDIO	8.000*
THREE STOGES	2.850
TEST DRIVE	1.900*
U.M.S. (WARGAME)	5.800
ULISES	1.990
VIDICATOR'S	1.995
WARGAME CONST. SET	7.200
WARLOCK'S QUEST	1.995
WORLD TOUR GOLF	1.900*
XENON	1.950
4 SOCCER SIMULATOR	1.990
JOYSTICK PC + TARJETA	6.000
JOY. ZERO-ZERO 1512-1640	7.900
MODEM INTERNO	18.700

*DISP.EN E.5''CONSULTAR PRECIO

PCW 8256-8512

ARMAGEDDON MAN	3.500
BOB WINNER	2.500
BATMAN	3.000
CATCH 23	3.500
CLOCK CHESS 88	3.800
FORMULA 1	3.800
GONZALEZ	3.500
GOODY	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LIVINGSTONE SUPONGO	3.500
LST MISSION	3.500
MATCH DAY 2	3.500
STRIP POKER	3.800
SIR LANCELOT	3.800
SKY WAR	3.800
TRIVIAL PURSUIT	3.500
TETRIS	3.500
ULISIS	3.500
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMPSTON	16.500
DATAFAX	9.700

COMMODORE 64-128

ASPAR G. P. MSTER	875
ALIEN SYNDROME	875
ASTRONOMIA	1.800
BUTCHER HILL	875
BLASTEROIDS	875
BARBARIAN II	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875

COMMODORE 64-128

BATTLE OF ENGLAND	650
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CHESSMASTER 2000	875
CLASSIC ARCADIA	875
CIRCUS GAME	1.200
DRAGON NINJA	1.200
DOUBLE DRAGON	875
DYNAMIC DUO	875
DALEY THOMSON 88	875
ELIMINATOR	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EL PAQUETAZO	1.650
FISTS THROTTLES	1.200
H.K.M.	875
JET BIKE	1.200
LAST DUEL	875
L.E.D. STORM	875
METROPOLIS	875
NAVY MOVES	875
NIGHT RIDER	1.200
NETHER WORLD	875
PAK VITAMINA	1.350
POWER PLAY	875
PAC-LAND	875
PRO BMX SIMULATOR	1.200
PACMANIA	875
RENEGADE III	1.200
RUN THE GAUNTLET	875
RETORNO DEL JEDI	875
RALLY DRIVER	875
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
SUPERMAN	1.200
SOLDIER OF LIGHT	875
TARGET RENEGADE	875
THE DEEP	875
THE MUNCHER	875
THE TRAIN	875
THE MUNSTERS	1.200
TECHNOCOP	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TEST DRIVE	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
XENON	875
4x4 RPAD RACOMG	875
4 SOCCER SIMULATOR	1.200
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500

MSX

PAK ERBE 88	1.900
ALIEN SYNDROME	875
ASPER G.P.MASTER	875
ARTIFOX	875
ESTIAL WARRIORS	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BLASTEROIDS	875
COMMANDO TRACER	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
E. BUTRAGUEÑO	1.200
GONZALEZ	875
METROPOLIS	875
MOTOR BIKE MADNESS	875
MUTAN ZONE	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
NAVY MOVES	875
OUT RUN	875
PACMANIA	875
PAC-LAND	875
PAC-ZIGURAT	875
PARIS-DAKAR	875
PICK PANTER	875
RESCATE ATLANTIDA	875
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
SCORE 3020	875
SOLDIER OF LIGHT	875
STRIP POKER II	875
TUAREG	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THE MUNSTERS	1.200
TRIPLE COMMANDO	875
ULISIS	875
VAMPIRE	875
WEC LEMANS	875
XENON	875
4x4 ROAD RACING	875

CONSOLAS

CONSOLA SEGA	
+2 JOYSTICK	21.900
ALIEN SYNDROME	6.000
AFTER BURNED	6.400
AFTER BURNED	6.400
AZTEC ADVENTURE	6.400
CAPTAIN SILVER	6.400
GOLVELLIUS	6.000
GREAT BASKETBALL	5.300
GREAT GOLF	5.300
KENSEIDEN	6.000
LORD OF THE SWORD	6.400
OUT RUN	6.000
PHANTASY STAR	9.400
POSEIDON WARS	6.000
POWER STRIKE	5.600
R-TYPE	7.000
RAMBO III	6.400
SHINOBI	6.000
SUPER WONDER BOY	6.000
SHANGAI	5.300
THE NINJA	5.300
WORLD SOCCER	5.300

AMIGA HARDWARE

UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26.900
UNIDAD INTERNA 3.5 A2000	21.000
MEMORIA INTERNA 500 KB	29.900
DIGI VIEW GOLD	31.000
GEN LOCK «MINIGEN»	38.500

AMIGA HARDWARE

MODEM 1200 BPC-PARROT	25.000
TABLETA EASYL A500	67.000
TABLETA EASYL A2000	84.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
ZOCALO 23 WD-CAR PLASTICO	565
CONECTOR M 23 PINES	565
CONEX. AMIG MONITOR EUROCON	2.200
ANTI STATIC STRIP	1.400
10 DISCOS 3.5'' DC.DD	2.500
ARCHIVADOR 3.5'' 50 U	2.800
LIBROS:	
AMIGA PROGRAMMER GUIDE	4.000
AMIGA HANDBOOK	4.900
AMIGA DOS EXPRESS	5.900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4.500
INSIDE THE AMIGA WITH C	5.400

SOFTWARE AMIGA

ANIMATE 3D	24.000
ARCHITECT DESIS	5.000
CELL ANIMATOR	21.000
DELUXE PAINT II PAL	13.500
DELUXE VIDEO PAL v 1.2	13.500
DELUXE MUSIC PAL	13.500
DELUXE PHOTOLAB	13.500
EXPRESS PAINT	17.000
FUTURE DESIGN	5.000
HUMAN DESIGN	5.000
KIND WORD	13.500
MICROBOT DESIGN	5.000
MODELER 3D	14.000
PHOTON PAINT	14.000
SCULPT 3D	15.500
SCULPT 4D	70.000
SILVER 3D	24.000
SOUND SCAPE	19.000
TV SHOW	14.000
TV TEXT	14.000
THE DIRECTOR	10.000

JUEGOS AMIGA

AFRICAN RAIDER	2.850
AFETE BURNER	1.990
ACTION SERVICE	1.995
ASTERIX	2.250
ADVANCED SKI SIMULATOR	1.990
AMIGA GOLD HITS	3.995
BATTLE CHES	2.500
BLUEBERRY	2.250
BMX SIMULATOR	1.990
BILLARDS SIMULATOR	1.995
BATMAN	1.995
BUBBLE BOBBLE	1.990
BOMBUZAL	1.990
BUBBLE GHOST	3.500
CARRIER COMMAND	5.500
CIRCUS GAME	2.450
CALIFORNIA GMES	1.995
CHESS MATER 2000	2.500
DOUBLE DRAGON	2.500
DESPERADO	1.995
ELIMINATOR	1.995
EMMANUELLE	2.850
FALCON	6.500
FREEDOM	2.850
FUSION	2.500
FINAL ASSAULT	1.995
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
GAME WINTER EDITIS	2.250
HOSTAGES	1.995
H.K.M.	1.995
INTERNATIONAL FOOTBALL	3.900
JUANA DE ARCO	2.250
LAST DUEL	1.995
L.E.D. STORM	1.995
JUNGLE B	2.850
MANHATTAN DEALERS	1.990
MAY DAY SQUAD	2.450
NAVY MOVES	2.500
NO EXCUSES	1.990
OPERATION WOLF	1.995
OPERATION NEPTUNE	1.995
PURPLE SATURN DAY	1.995
POWER PLAY	1.990
PACMANIA	3.500
PHANTON FIGHTER	1.995
ROAD BLASTER	1.995
RETORNO DEL JEDI	1.995
ROGER RABITT	3.150
ROCKET RANGER	2.850
SUPER MAN	2.450
SAVAGE	1.990
SOLDIER OF LIGHT	2.500
SPACE RACER	1.990
STRIP POKER II	2.250
SUMMER OLIMPIAD	2.250
SPEED BALL	1.990
STARGLIDER II	4.900
SIDEWINDER	1.900
TIGER ROAD	1.995
TEENAGE QUEEN	1.995
TUEBO CUP	1.990
THE MUNSTERS	2.450
THUNDERBLADE	1.995
TECHNOCOP	1.995
TEST DRIVE	2.500
VINDICATOR'S	1.995
VICTORY ROAD	1.995
WARLOCK'S QUEST	1.995
WORLLD TOUR GOLF	2.500
XENON	2.500
ZANY GOLF	2.500

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/. JUAN ÁLVAREZ MENDIZÁBAL, 54 28008 MADRID.

NOMBRE ______________ TITULOS ______________ PRECIO ______________

DIRECCION ______________

PROVINCIA ______________ LOCALIDAD ______________

TELEFONO ______________ CP ______________

MODELO ORDENADOR ______________ Gastos de envio 200

FORMA DE PAGO: ☐TALON ☐CONTRA REEMBOLSO TOTAL

***PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN**

CLUB: ÚNICAMENTE EN TIENDA





COCONUT



C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54-TELF. (91) 248 54 81-28008 MADRID

EL ESPECIALISTA ATARI EN MADRID.

ATARI 520 / 1040 ST^FM



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz

MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 ST^FM) 1024 Kb RAM (en el 1040 ST^FM) 192 Kb ROM

SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.

UNIDAD DE DISCO (indorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).

TECLADO: QWERTY extendido.

RESOLUCION DE PANTALLA: 320x200 (16 colores de una paleta de 512) 640x200 (4 colores de una paleta de 512) 640x400 (monocromo)

CHIP DE SONIDO: 3 voces

INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.

SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST^FM y 1040 ST^FM):1 ST WORD (tratamiento de textos). NeoChome (programa de gráficos). St Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Sólo en el 1040 ST^FM).

EQUIPOS ATARI

	PTS.
ATARI 520 STfm	71.000
520STfm+MON. FOSFORO BLANCO	94.000
520STfm+MONITOR COLOR	114.900
ATARI 1040STfm	104.900
1040STfm+MON. FOSFORO BLANCO	129.500
1040STfm+MONITOR COLOR	159.000
MEGA STfm 2	206.000
MEGA STfm 4	285.000
MONITOR F. BLANCO	27.000
MINOTOR COLOR	54.000
IMPRESORA MATRICIAL	40.000
IMPRESORA LASER	240.000
DISCO DURO 30 MB	89.900
UNIDAD EXTERNA 3.5''	24.000
MODEM ST + PROGRAMA	39.000
RATON ST	6.500
MULTIFACE ST (BACK-UP)	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
MANUAL DE BASIC	3.000
CABLE EUROCONECTOR	3.900
CABLE JOYSTICK	1.400
ARCHIVADOR 3.5'' 50 U	2.800
10 DISCOS 3.5'' DC.DD	2.500

OFERTAS

ATARI 520 ST^FM
+MONITOR COLOR SC1224
+IMPRESORA MATRICIAL
142.800 PTS.
13.000 PTS./MES

ATARI 1040 ST^FM
+MONITOR MONOCROMO SM124
+IMPRESORA MATRICIAL
169.700 PTS.
15.500 PTS./MES

ATARI PC3-DF
+MONITOR PCM124
+IMPRSORA MATRICIAL
183.000 PTS.
16.700 PTS./MES

ATARI MEGA ST2
+IMPRESORA LASER
+MONITOR MONOCROMO SM124
+PROGRAMA AUTOEDICION
553.600 PTS.
35.000 PTS./MES

ATARI 520 ST^FM
+MONITOR COLOR SC1224
+U. DISCO EXTERNA 3.5''
124.000 PTS.
11.000 PTS./MES

ATARI 1040 ST^FM
+MONITOR MONOCROMO SM124
+MODEM Y PROGRAMA
151.700 PTS.
14.000 PTS./MES

ATARI PC3-FH
+MONITOR PCM124
+DISCO DURO 30 Mb.
205.000 PTS.
19.000 PTS./MES

ATARI 65 XE
+LECTOR DE CASETE XC12
+5 JUEGOS Y JOSTICK
22.000 PTS.

SOFTWARE ST

	PTS.
ART DIRECTOR	10.800
ADVANCED ART STUDIO	5.500
BASE DE DATOS	13.000
CAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEGAS ELITE	5.000
EZ TRACK (MUSICA)	12.300
FLASH (COMUNICACIONES)	8.500
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC CONSTR. SET	7.800
PAQUETE DE DESARROLLO	25.000
PUBLISHING PARTNER	29.000
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
SUPER BASE PERSONAL	25.000
SPECTRUM 512	12.500
TIME WORK (DOC. ESPAÑOL)	25.000
TRUE BASIC	17.900

JUEGOS ST

	PTS.
AFRICAN RAIDERS	2.850
ACTION SERVICE	1.995
BARBARIAN II	2.500
BLASTEROIDS	1.990
BATMAN 2	1.995
BILLARDS SIMULATOR	1.995
BOMBUZAL	1.995
BASKET TWO ON TWO	3.200
CHICAGOS 30	1.995
CAPITAN BLOOD	2.650
CIRCUS GAME	2.450
CHESSMASTER 2000	2.500
DOUBLE DRAGON	2.500
DON QUIJOTE	2.500
DESPERADO	1.995
DALEY THOMSON 88	1.995
EMMANUELLE	2.850
ELIMINATOR	1.995
FREEDOM	2.850
HOSTAGES	1.995
H.K.M.	1.995

	PTS.
INTERNATIONAL FUTBOL	3.995
JUANA DE ARCO	2.250
JUNGLE BOOK	2.850
LAST DUEL	1.995
MANHATTAN DEALERS	2.700
MAY DAY SQUAD	2.450
MOTOR BIKE MADNESS	1.900
NAVY MOVES	2.500
NO EXCUSES	1.990
OPERATION NEPTUNE	1.995
OUT RUN	1.995
PURPLE SATURN DAY	1.995
POWER PLAY	1.990
PACMANIA	3.500
PUFFLY'S SAGA	1.990
PLATOON	3.900
R-TYPE	2.700
ROAD BLASTER	1.995
RETORNO DEL JEDI	1.995
RAMBO III	1.995
STARGLIDER II	4.900

	PTS.
SUPERMAN	2.450
SUMMER OLYMPIAD	2.450
SPEED BALL	1.990
SIDEWINDER	1.900
SOLDIER OF LIGHT	2.500
SPACE RACER	2.700
TIGER ROAD	1.995
TEENAGE QUEEN	1.995
TRIAD(3 JUEGOS)	4.800
THUNDERBLADE	1.995
THE MUSTERS	2.450
TEST DRIVE	2.500
THE DEEP	1.995
VINDICATOR'S	1.995
VICTORY ROAD	1.995
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WARLOCK QUEST	1.995
WESTER GAMES	2.500
WHERE TIME S. STEEL	1.995
XENON	2.500
ZANY GOLF	2.500

ATARI 65XE Y 800 XL

ATARI ACES(4 JUEGOS)	1.400
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
DECATHLON	550
F-15 STIKE EAGLE	1.800
FEUD	550
GAUNTLET	1.800
JET SET WILLY	995
MIRAGE FORCE	1.800
MASTER GAMES(4 JUEGOS)	1.400
MATTA BLATTA	550
MASTER CHESS	550
MICRO THYTHM	750
NINJA	750
PHANTOM	995
PLATFORM (4 JUEGOS)	1.400
POLAR PIERRE	1.400
POTHOLE PETE	750
REVENGE 2	750
SUPER SOCCER	1.800
SILENT SERVICE	1.800
SPY VS. SPY TRILOGY	1.400
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	550
WINTER OLYMPIAD	1.800

ATARI-ST

- Los precios de los equipos ATARI no incluyen I.V.A.
- Para el envío del material, consúltenos.
- Importaciones exclusivas de: USA – INGLATERRA – FRANCIA





Conversiones de M

Probablemente el aspecto más destacable de la evolución del mercado de vídeo-juegos en los tres últimos años ha sido la irrupción masiva de programas basados en máquinas recreativas. Son muchas las consecuencias derivadas de esta situación pues se ha producido un profundo cambio de mentalidad y estrategia comercial, sobre el que oscila una impresionante lluvia de millones. A lo largo de dos números consecutivos pasaremos revista a los programas más significativos del género, a la vez que hacemos un balance de las profundas modificaciones que han causado en el conjunto de la industria de los video-juegos.



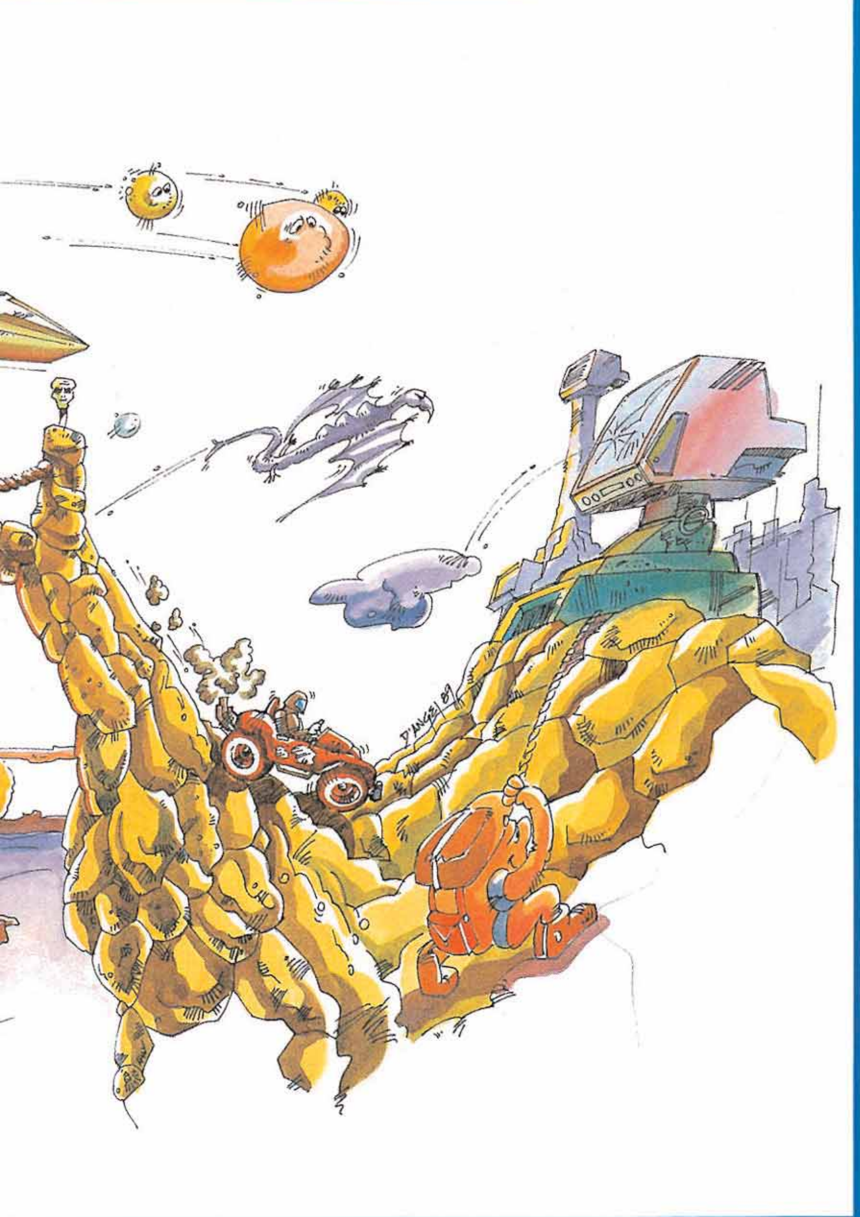
LA GUERRA DE LAS LICENCIAS

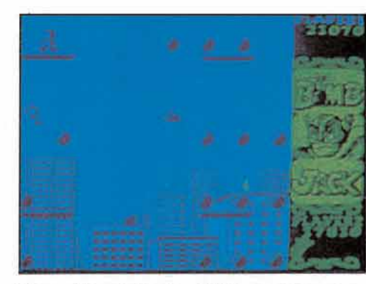


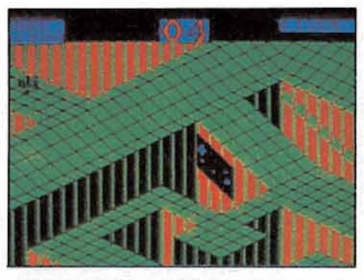
La que muchos describen como «la moda de las conversiones» ha demostrado con el tiempo que, por suerte o por desgracia, no ha sido en absoluto un fenómeno pasajero. Son ya decenas los programas basados en máquinas recreativas, muchos de los cuales se encuentran entre los mayores éxitos de todos los tiempos, y esta situación creemos que se encuentra lejos de alcanzar la saturación. De hecho en los últimos meses hemos asistido a una especialmente intensa aparición de títulos de este tipo, lo que parece demostrar que el mercado internacional se encuentra dominado por la lucha por las licencias, un mundo en el que se manejan impresionantes sumas de dinero difíciles de suponer hace pocos años.

Las máquinas recreativas comenzaron a aparecer en nuestro país hace ya casi diez años, causando un impacto insospechado entre los jóvenes aficionados al entonces todopoderoso pinball. Las primeras máquinas, en particular los famosos «marcianitos», eran aparatos bastante simples de gráficos esquematizados. Estos primeros programas, incluidos los primeros juegos de machacar ladrillos, eran monocromos y conseguían sus primitivos efectos de color utilizando bandas de plástico transparente colocadas sobre el monitor. Tanto el mecanismo de juego como el nivel de dificultad resultan ridículos para nuestros gustos actuales, pero esa sorpren-

ÁQUINAS RECREATIVAS (1)

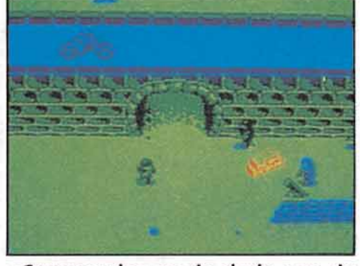



Con «Bomb Jack» Elite comienza a ganarse el título de especialista en arcades.


«Gyroscope» sentó las normas de lo que sería un numeroso grupo de programas basados en su estilo.


«Pole Position» es uno de los escasos juegos deportivos que vieron la luz en una máquina de salón.


«Ping-Pong» de Imagine basado en la máquina original de Konami, suprimía los jugadores.


«Commando» es sin duda uno de los clásicos del género, por la espectación que generó en su día.


«Gilligan's Gold» fue la aportación de Ocean a los programas de mineros.

dente sencillez demostró ser la base del componente esencial de estas máquinas: la adicción, la atracción que el juego ejerce sobre el usuario incitándole a jugar siempre otra partida.

Ante su gran éxito comercial, las máquinas recreativas se fueron sofisticando lentamente. Las primeras máquinas de «invaders» no sólo proporcionaban una vida extra al sobrepasar una reducida cantidad de puntos sino que prolongaban su generosidad otorgando incluso partidas extra. Sin embargo, la habilidad de los jugadores aumentó a una velocidad sorprendente (debido, por supuesto, a las prolongadas horas de práctica) y estas máquinas tan generosas comenzaron a no ser rentables para los constructores. Se mejoraron los gráficos, se elevó el nivel de dificultad y se suprimieron las partidas extra. El inolvidable «Pacman» es el primer exponente de una nueva época en la que la adicción sigue siendo protagonista, mejorando sin embargo los aspectos puramente técnicos para ofrecer nuevos reclamos al jugador.

Resulta ahora evidente que los creadores de estas primeras máquinas no tuvieron en cuenta la posibilidad de trasladar sus juegos a los ordenadores personales, sobre todo ante la inexistencia de ordenadores con capacidades gráficas mínimas a precios asequibles. La consecuencia de esta falta de previsión fue la inexistencia de una legislación encargada de proteger los derechos de autor de las máquinas recreativas. No es de extrañar por tanto la aparición de varios programas basados en estas populares máquinas de la mano de compañías diferentes. Así encontramos en los albores del Spectrum varios juegos de marcianitos y comecocos y otros muchos que, sin ser copias idénticas, sí están descaradamente inspirados en las máquinas originales.

Sin embargo, no tardaron mucho las compañías de software en comprender el potencial de ventas que se escondía detrás del negocio de las conversiones. El mayor atractivo de lanzar al mercado una conversión es la garantía de éxito derivada de la máquina original, conocida por los usuarios, lo que supone una gran publicidad gratuita. Pero los creadores de las máquinas originales no estaban dispuestos a repetir los errores del pasado. Se reglamentó la propiedad intelectual sobre estas máquinas y las casas de software se vieron obligadas a negociar los derechos de conversión de las mismas. Como consecuencia del libre mercado las cifras comenzaron a dispararse ante las disputas entre compañías diferentes que deseaban conseguir los derechos de una misma máquina, alcanzándose cantidades sorprendentes que, de todos modos, no oscurecían en absoluto los impresionantes beneficios que esperaban al vencedor.

Como consecuencia inmediata las pequeñas compañías quedaron fuera de juego ante su incapacidad de competir en igualdad de condiciones con las cifras manejadas por sus rivales. Un estudio del panorama actual de las conversiones deja bien claro que unas pocas y poderosas compañías dominan este mercado, relegando a las casas más modestas a los escasos beneficios que puedan obtener con sus producciones propias.

Sin embargo, las consecuencias negativas derivadas de esta situación son lo suficientemente importantes como para exponerlas claramente. El problema más importante con el que nos encontramos es sin duda la falta de originalidad. Las máquinas recreativas son productos de masas dirigidas al sector más amplio de la juventud y cubren una serie de instintos que podríamos llamar primarios. La violencia, en sus diversas formas, es el denominador común de estos juegos. Matar y destruir son las constantes de unos juegos en los que no hace apenas falta orientarse o razonar, limitándose toda la acción a un repetitivo «disparar a todo lo que se mueva». Ante esta linealidad de los argumentos, las conversiones de máquinas recreativas son irritantemente parecidas unas a otras. Es cierto que se han ensayado infinitas variaciones sobre el viejo tema de matar marcianos, pero también es cierto que estas diferencias no han sido lo suficientemente grandes como para dar a cada juego una personalidad propia.

● El mercado internacional de videojuegos se encuentra, desde hace unos meses, dominado por la lucha para conseguir licencias.

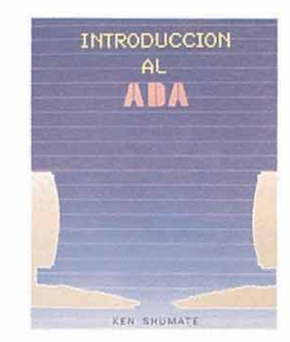
● El mayor atractivo de lanzar una conversión es la garantía de éxito derivada de la máquina original, ya que ésta es sobradamente conocida por los usuarios.

Sin querer parecer reaccionarios, creemos que un balance general sobre la aportación de las máquinas recreativas al mundo de los juegos para ordenador es más negativo que positivo. Por un lado el mercado se ha concentrado en manos de unas pocas y poderosas compañías, con lo que ha disminuido notablemente la oferta. Finalmente se ha producido una saturación de arcades, muy parecidos entre sí, a la vez que géneros más propios de ordenadores como las videoaventuras y los conversacionales ven reducidas sus posibilidades de éxito. Además ya son demasiados los programas de ínfima calidad que han sido lanzados como estrellas, debido a la garantía de éxito que supone la máquina original en la que están basados. Es de esperar, en beneficio de la imaginación y la ori- ▶

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

INTRODUCCIÓN AL ADA



377 págs. 4.240 ptas.

El texto nos acerca de una forma sencilla y útil diversos conceptos del Ada, un lenguaje de programación desarrollado para el Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

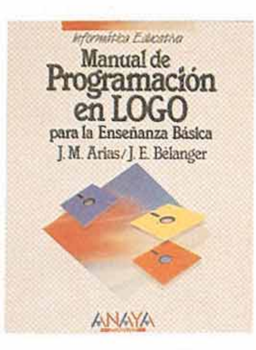
Ada es la base de diversos programas que posteriormente se utilizan en sistemas de ordenadores integrados como los que poseen los aviones o los misiles, sistemas de control y de mando, y radares o armamento controlados por ordenador.

Ken Shumate **

D. Santos | NIVEL «C»

LENGUAJES

MANUAL DE PROGRAMACION EN LOGO



336 págs. 1.219 ptas.

Este libro, como todos los manuales sobre lenguajes de programación, intenta clarificar todo lo posible las características del lenguaje estudiado, en este caso el Logo.

El texto presenta la programación como un instrumento que se puede aplicar a la vida cotidiana, siendo muy útil para tal fin un lenguaje tan asequible como el Logo.

La estructura de cada capítulo es bastante simple: esquema, objetivos e introducción, para que el estudiante pueda centrarse en el tema rápidamente.

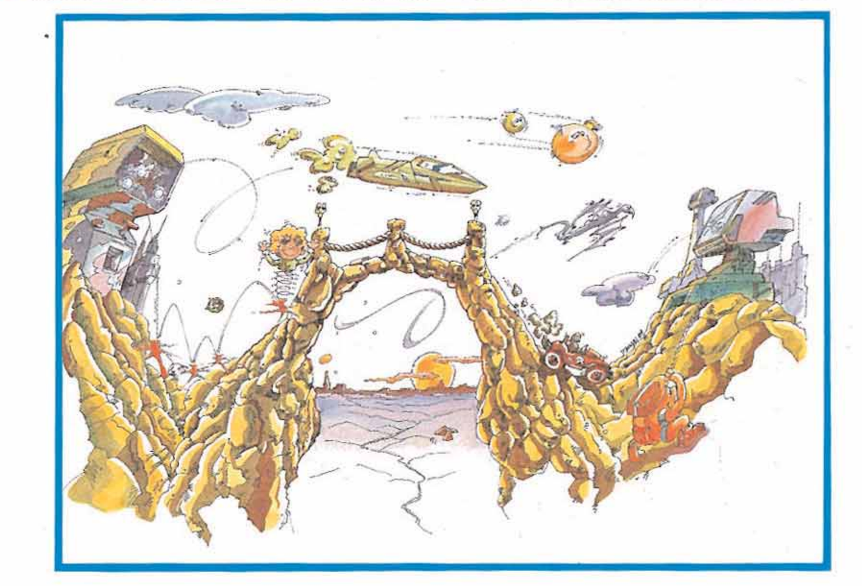
J. M. Arias/ J. E. Belanger ***

Anaya | NIVEL «I»

Informe

Conversiones de MÁQUINAS RECREATIVAS (1)

LA GUERRA DE LAS LICENCIAS



ginalidad, que el mercado se estabilice y los programadores se vean libres de sus ataduras para crear juegos que nos liberen del hastío en el que estamos sumidos.

Los primeros títulos

Como ya indicábamos anteriormente los primeros clásicos del género fueron trasladados masivamente a los ordenadores utilizando unas ideas que acabaron por convertirse en dominio público. Estamos seguros de que existen al menos tres versiones para Spectrum (16 K, por supuesto) de los clásicos marcianitos de la mano de Psion, Artic y D'Tronics tituladas respectivamente **«Space raiders»**, **«Invaders»** y **«Space invaders»**. Artic produce también su versión de los famosos **«Galaxians»** y Ocean crea una rudimentaria versión de los famosos programas de carretillas y mineros titulada **«Gilligan's gold»**.

Una de las primeras conversiones «legales» es la de **«Zaxxon»**, programa con el que U.S. Gold inaugura el que sería más tarde su género preferido. Seguro que muchos de vosotros recordáis este programa en el que nuestra nave se desplaza por sofisticados decorados que se mueven con scroll diagonal mientras vigila constantemente su altitud para evitar chocar contra los muros o las barreras de alta tensión.

«Tapper», creado por la misma compañía sobre un original de Sega, es uno de los programas más originales y divertidos del género. Convertido en barman de cuatro bares distintos, debes repartir entre tus sedientos clientes jarras de cerveza y recoger las propinas que te envían los clientes.

Detalles simpáticos como las bailarinas y las fases de bonificación introducen algo más de variedad a un programa sencillo pero rabiosamente adictivo.

También pertenece a esta primera época el **«Killer Kong»** de Ocean, basado en la entrañable máquina en la que Mario, el héroe, subía por escaleras y plataformas al rescate de la bella secuestrada por un terrible gorila. Sin embargo, la realización práctica es totalmente deplorable, una de las peores conversiones que pasarán a lo largo de este análisis. Por su lado, Atari se encarga directamente de trasladar a los ordenadores su **«Ms Pacman»**, versión femenina del clásico comecocos, un juego que respeta no solamente la velocidad del original sino también su característico sonido. Datasoft, filial de U.S. Gold, es la encargada de versionar otro juego de Atari, en esta ocasión el famoso juego de bólidos **«Pole Position»**. Se trata de uno de los escasos juegos deportivos que vieron la luz por primera vez en una máquina de salón, y hemos de reconocer la buena voluntad de la conversión pues los gráficos intentan respetar con todo el detalle posible los originales. Sin embargo, la lentitud del juego y su escaso realismo pone en evidencia que los ordenadores personales carecen ya de los recursos técnicos que utilizan las máquinas recreativas.

«Moon cresta», de Incentive, es un programa que pasó prácticamente desapercibido en su momento pese a ser digno reflejo del original, combinando las fases de intenso combate espacial con otras en las que ensamblar los tres módulos de los que se compone nuestra nave.

Clásicos para el recuerdo

«Yie-ar kung-fu» tiene varios puntos a destacar. Por un lado se trata de una de las primeras creaciones de Imagine tras su absorción por Ocean y por otro se trata de uno de los primeros juegos de artes marciales que tanto éxito tendrían más adelante. El jugador dispone de un número relativamente reducido de golpes, pero en compensación aparecen numerosos contrincantes con gráficos y técnicas de lucha completamente distintas, a la vez que los escenarios son todo lo detallados que permite la reducida memoria de nuestras máquinas.

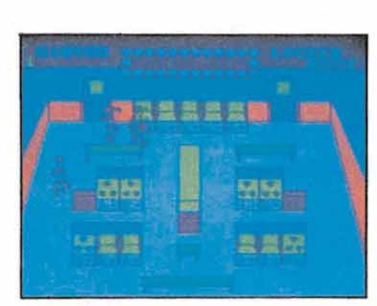
«Hypersports» es sin embargo un clásico por excelencia y en cierto modo la culminación de los por entonces famosos juegos de olimpiadas atléticas. Mediante un frenético ejercicio de dedos sobre el teclado intentaremos conseguir que nuestro atleta obtenga las mejores marcas en especialidades tan diversas como la natación, el tiro al plato, el tiro con arco, el salto de potro o la halterofilia, siempre de cara a superar las marcas mínimas que se van incrementando para cada nueva ronda.

«Gyroscope», de Melbourne House, es un excelente programa que a su vez sentó las normas de lo que luego sería un numeroso grupo de programas basados en sus técnicas. A lo largo de veinte pantallas de dificultad creciente dirigiremos a una peonza de complicadísimo manejo debido a su sorprendente y realista efecto de inercia. Estrechos pasillos, cuestas pronunciadas y peligrosos alienígenas colocados en los sitios más insospechados son los problemas que nos esperan en un recorrido demencialmente difícil en el que además estamos en lucha contra el tiempo.

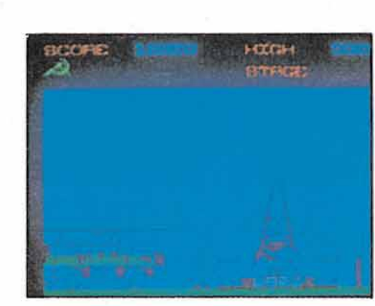
Elite comienza a ganarse el título de especialista en arcades con dos de los programas más entrañables del género. En **«Bomb Jack»** controlamos a un pequeño y ágil ratonzuelo saltarín que debe recoger las bombas que peligrosos alienígenas han colocado en algunos de los lugares más famosos del planeta. Una trepidante velocidad, un reducido nivel de dificultad y acción a raudales son los ingredientes de uno de los juegos más divertidos que han pasado por nuestras manos. Sin embargo, **«Commando»**, precedido por una polémica sin precedentes, defraudó a los usuarios que esperaban la riqueza gráfica de la máquina original. Se trata de una conversión rutinaria en la que, probablemente por falta de memoria, se descuidaron los escenarios a la vez que se reducía el tamaño de los personajes.

Imagine confirma su especialización en el género de las conversiones con tres grandes éxitos. **«Green Beret»**, insistiendo sobre los moldes argumentales de «Commando», tiene por suerte toda la calidad de la que carecía su predecesor. Con unos gráficos pequeños pero muy detallados y unos excelentes escenarios y movimientos el juego se gana por mérito propio su popularidad y se convierte en un clásico a imitar por programas que quieran alcanzar su calidad. **«Mikie»** es un programa notablemente más original pero posee una realización práctica bastante más deficiente pese a sus coloristas escenarios. A pesar de ello es posible divertirse sin preocupaciones manejando al típico ligón que causa estragos entre las chicas de su colegio. **«Ping Pong»**, basado en un original de Konami, es otro de los escasos juegos deportivos procedentes de las grandes máquinas. Se suprimen los jugadores de manera que únicamente tenemos control sobre la pala, pero en compensación contamos con unos excelentes movimientos, una gran respuesta a los controles y unos efectos sonoros muy por encima de la media de este tipo de programas. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga



«Mikie» destacó por la originalidad de su argumento.



«Green Beret» ganó por méritos propios su popularidad.

S.O.S.

CAPITAN XOD EN PELIGRO: ¿PUEDES ACUDIR EN SU AYUDA?



VOZ DIGITALIZADA

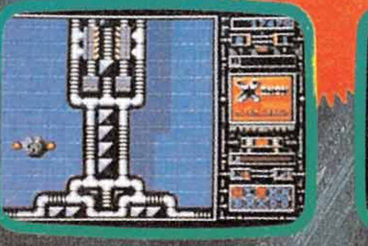
GRAFICOS ALUCINANTES

DIFERENTES GRADOS DE DIFICULTAD

SORPRENDENTES EFECTOS DE SONIDO

MELBOURNE HOUSE

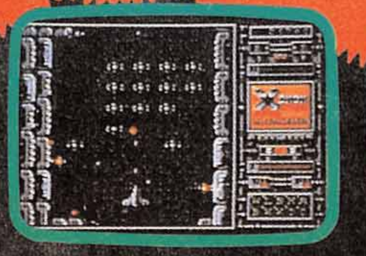
MUCHO MAS
QUE UN ARCADE,
UN RETO
A TU INTELIGENCIA.

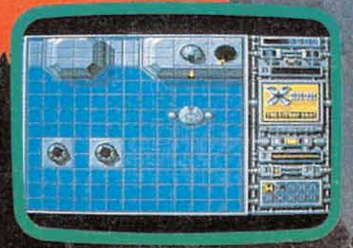






DRO SOFT, S. A.
C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS: (91) 246 38 02 / 673 90 13





SPECTRUM Y AMSTRAD CASS
MSX Y CBM 64 = 875

SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO = 1750
ATARI ST Y AMIGA = 2500

La popular compañía española celebra su Quinto Aniversario

Intentar definir en unas líneas cuál ha sido la evolución de Dinamic en los cinco años que han pasado desde su nacimiento, es en principio una tarea de locos, pues muchas son las çosas que han cambiado desde entonces. Sin embargo, nosotros, que nunca hemos estado demasiado cuerdos, hemos decidido intentarlo, contando eso sí con la colaboración de los protagonistas.

Mucho ha llovido desde que la legandaria «mansión Dinamic» vió la luz. Hoy la mansión no es un chalet a unos treinta kilómetros de Madrid, sino cinco oficinas, en lo que en su día fue el edificio más alto de la capital, la Torre de Madrid.

Dispuestos a conocer de cerca la opinión de los protagonistas nos dirigimos a la sede central de la compañía.

La planta 29, dónde anteriormente estuvo situada la agencia de publicidad creada por Microdigital Soft —familiarmente Dinamic—, fue el punto de partida de nuestra expedición. Allí encontramos a Luis Pérez, quien se ha incorporado hace muy poco a Dinamic como director de marketing, ocupándose también de las relaciones con la prensa. Con él habíamos concertado la entrevista.

Pocos minutos después Victor Ruiz, director de desarrollo de Dinamic y de sobra conocido por todos vosotros, apareció en el despacho. El podía desvelarnos muchos de los secretos de la compañía ya que por algo es uno de los socios fundadores, junto con sus hermanos Pablo y Nacho. La conversación se prolongó durante varias horas y mucho nos tememos que hubiéramos podido continuar charlando durante días, pues el tema, sin duda, lo permitía.



El equipo de programación de Dinamic está coordinado por Víctor Ruiz, el director de desarrollo.

Una vida corta pero intensa.

Lógicamente a todas luces es evidente que la corta pero intensa vida de Dinamic ha dejado sus frutos y ha provocado cambios importantes. Nos interesaba saber pues, cuáles habían sido esos cambios. Victor, nos sacó inmediatamente de dudas. «Lo principal es que antes eramos un grupo de amigos y ahora somos una empresa en la que la mayoría hemos aprendido y seguimos aprendiendo a ser profesionales». El término profesionalidad sonó demasiado frio, por lo que sus palabras precisaron inmediatamente una aclaración. «Cuando comenzamos, hacíamos muchas cosas y le dedicabamos catorce horas a trabajar, una persona podía hacerlo todo. Un día tomamos la decisión de plantearnos esto como una empresa, en vez de hacerlo todo nosotros y nos pusimos manos a la obra. Al principio fue difícil, porque debíamos buscar una persona y empezar a trabajar, cuando nosotros mismos estábamos aprendiendo a hacerlo. Ahora cada vez resulta más fácil, pero por encima de todo lo que nunca hemos querido perder es esa necesidad de innovar y de aprender constantemente». Luis, corroboró las palabras de Victor, pero fue aún más lejos. «En Dinamic, se pide que la persona que entre sepa armonizar con el equipo que ya hay, más que que llegue en plan estrella, para mantener ese espíritu de compañerismo, de pasártelo bien trabajando». Victor asentía pero también recalcó otro punto importante. «Es muy difícil mantener el buen ambiente, entras en la dinámica de amiguetes sobre los que en un momento dado tienes que tomar actitudes de mando que pueden provocar malentendidos, pero son pequeños problemas que se solucionan casi inmediatamente». Otra de las constantes en la compañía, según pudimos comprobar, es la juventud de todos sus miembros y ellos mismos insistieron en el tema. «Siempre hemos contratado gente muy joven, que normalmente no tenía experiencia, por que era su primer trabajo, pero que suplía su falta de conocimientos con la ilusión y las ganas de asumir responsabilidades . Al mismo tiempo que creabamos una empresa, creabamos trabajadores. Dinamic es por eso un poco escuela».

La estructura empresarial

Nos interesaba saber como está estructurada ahora Dinamic empresa y profundizar en el complejo mundo de la distribución fuera de nuestras fronteras. «Dinamic está dividido en cuatro áreas coordinadas por un director : desarrollo, en el que están presentes tanto los programadores en plantilla como los «free-lancers», marketing -incluyendo comercial y publicidad fabricación y producción, administración y contabilidad -como en cualquier otra empresa-, y operaciones especiales, área que controla otras empresas relacionadas de alguna forma con Dinamic». Como véis Dinamic no distribuye directamente sus programas; en España, como todos sabéis lo hace a través de la red de distribución de Dro. En el resto de Europa la situación es bastante más compleja. En principio, tras pasar una primera etapa en la que sus programas fueron distribuidos por Mastertronic y Code Masters, fue Ocean la encargada de comercializarlos, durante algún tiempo, pasando después a ser distribuidos por Electronic Arts para toda Europa, quienes ahora se ocupan sólo del Reino Unido, ya que mantienen una distribución independiente en cada zona de Europa.



Dinamic ha ampliado sus oficinas.

Estados Unidos es algo que todavía no ven posible, tras realizar un estudio previo de mercado, la situación del mercado de video-juegos americano, casí eclipsado, exceptuando en Pc, por las consolas Nintendo, provoca según su opinión que sólo compañías muy fuertes, puedan introducirse allí, por que nada tiene que ver con el mercado Europeo.

Ocean había sido un paso importante en la carrera de Dinamic, por tanto, preguntamos qué razones les habían hecho cambiar de distribuidor. La respuesta fue categórica. «No nos interesaba a ninguno de los dos, nosotros ibamos siempre a ser una parte de ellos, no se puede crecer más que Ocean. Antes de firmar, pensamos incluso intentar distribuirnos nosotros mismos, pero fue un acierto decidirnos por Ocean. Ellos siguiendo las pautas marcadas en el contrato, se ocuparon de publicitar nuestra marca, lo que nos fue muy útil».



La imagen de Dinamic

Dinamic ha dado siempre mucha importancia a la imagen de marca y Victor y Luis confirmaron nuestra afirmación. «En este mundo no ocurre como en la música, que un grupo es conocido por si mismo y por sus componentes, aquí los programadores ocupan un segundo plano y aunque se ha intentado conseguir potenciar la imagen del «grupo de programadores» , la gente no conecta tanto como con la casa que los produce». «Nosotros siempre hemos potenciado este aspecto, pero la imagen no se consigue con un buen logo, sino con los años, tratando de innovar y con calidad.

Es importante, pero si detrás no hay un juego de calidad, no vale para nada. No podemos estar constantemente haciendo productos enormes, de hecho nadie los hace, pero siempre intentamos mejorar aunque sea en

¡FELIZ CUMPLEAÑOS, DINAMIC!



Víctor Ruíz y Luis Pérez, nuevo fichaje de Dinamic.

algunos productos al cabo del año, principalmente los que podemos controlar de cerca».

Abordamos en este punto el tema de las presentaciones en caja, que por cierto, dentro de poco incrementarán algo su precio. «Jamás sacamos programas malos, pero lo que ocurre es que en algunos estamos dando más de lo que valen, la relación calidad-precio, no es normal, si lo comparas con otros productos como los puzzles, que no llevan el trabajo creativo que llevan los videojuegos». También nos confirmaron que las ventas apoyan los lanzamientos más esperados, aunque según sus propias palabras no es eso lo que les mueve.

«Empleamos cajas grandes, por que queremos ofrecer lo que los demás no dan; queremos hacer algo diferente, convertir el videojuego más en un juguete; aunque estamos teniendo algunos problemas con las tiendas y los grandes almacenes por su tamaño, por lo que hemos tenido que hacer también versiones en el formato de cinta tradicional, pero continuaremos haciéndolo con determinados programas».

Dinamic hasta ahora no ha realizado ninguna conversión de máquina recreativa, cosa que por otra parte no deja de ser chocante, teniendo en cuenta como se mueve el mercado. Su respuesta fue categórica : «al no estar muy metidos en el mercado europeo no rentabilizaríamos los costes de la licencia; pero probablemente a finales de este año intentemos en la feria de Japón conseguir alguna lincencia». Como curiosidad les preguntamos sino se habían planteado hacer lo contrario, siguiendo el ejemplo de Tetris y la respuesta fue igual de categórica : «Claro que lo hemos pensado, pero no lo hemos intentado , por que no nos vamos a meter en una cosa antes de tener las demás perfectamente controladas; ahora nos planteamos realizar lanzamientos simultáneos en toda Europa y una vez que tengamos eso podremos dedicarnos a otras cosas. Quizás no damos más de sí por nuestra propia estructura, pero no queremos contratar a un director estrella; queremos seguir manteniendo nuestra propia identidad».

«Ahora realizamos un producto con una concepción más europea, para lanzarlo simultáneamente, aunque esto nos acarrea grandes problemas, por que coordinar la realización de las versiones para siete máquinas en varios formatos es una locura, teniendo en cuenta que cada país funciona de una forma diferente».

Como ya os anticipábamos Dinamic ha cambiado mucho desde sus conocimientos. Primero su meta fue España, ahora lo intentan con Europa. ¿Qué ocurrirá dentro de otros cinco años, tal vez Estados Unidos o quizás Japón?. ■

DINAMIC celebra con MICROMANIA el Quinto Aniversario de su fundación

Tú puedes obtener completamente gratis una camiseta conmemorativa de este acontecimiento participando en nuestro concurso

¡Averigua la frase misteriosa!

BASES DE PARTICIPACIÓN.

Más fácil imposible. Sólo tienes que buscar y marcar en la sopa de letras adjunta los nombres de todos los programas editados por Dinamic hasta el momento. En las letras sobrantes podrás leer la «frase misteriosa» que deberás escribir en las casillas en blanco del cupón de participación. Posteriormente lo recortas (no valen fotocopias) y lo envías, antes del día 30 de Junio de 1989 a:

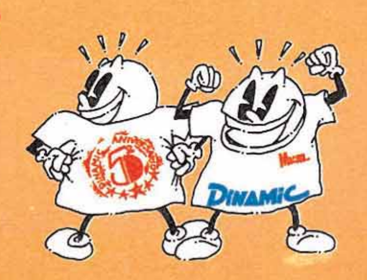
MICROMANIA
HOBBY PRESS, S.A.
Carretera de Irún Km.12,400
28049 MADRID.

Es imprescindible indicar claramente en una esquina del sobre la palabra **«DINAMIC 5º ANIVERSARIO».**

Posteriormente se procederá a un sorteo ante Notario, el día 7 de Julio de 1989, para elegir a los 100 afortunados ganadores de entre los acertantes de la «frase misteriosa». Cada participante podrá enviar todos los cupones respuesta que desee, teniendo en cuenta que no se admitirán fotocopias.

L	A	L	E	G	E	S	S	R	O	I	R	R	A	W	T	O	L	E	M	A	C	G	N	D	A
R	C	I	I	N	O	I	T	A	N	A	F	O	R	P	A	M	O	A	E	N	O	U	S	I	O
N	I	X	M	O	L	T	S	E	V	O	M	Y	V	A	N	D	S	I	G	N	B	E	A	M	I
C	P	X	O	N	E	N	E	C	P	E	L	K	E	B	B	R	P	A	A	J	R	R	U	N	A
T	M	S	O	A	T	A	D	O	H	C	O	N	N	M	E	I	A	C	N	R	A	R	O	A	D
R	I	E	Z	M	O	H	R	M	A	A	N	A	I	A	S	E	J	L	O	Q	S	A	U	L	I
E	L	D	A	E	R	P	A	I	N	N	T	B	O	A	T	I	A	N	V	I	A	D	V	L	T
C	O	E	M	D	O	E	H	R	T	S	A	T	R	I	I	I	R	O	A	D	R	E	E	I	N
A	O	M	I	A	R	M	Y	M	O	V	E	S	S	U	A	S	O	F	U	N	C	L	D	V	A
R	E	I	A	R	A	C	D	I	M	I	O	E	N	S	L	A	S	D	S	O	R	A	T	E	L
T	D	U	S	T	I	N	D	K	A	G	E	W	A	N	W	M	D	O	U	H	D	S	L	S	T
O	I	Q	O	I	C	A	E	E	S	A	M	I	S	E	A	O	E	N	L	C	B	V	R	N	A
D	V	R	A	S	P	A	R	G	P	M	A	S	T	E	R	T	B	Q	P	T	A	A	I	A	E
N	T	A	A	T	S	C	F	U	Y	E	N	G	H	T	R	N	A	U	T	A	B	J	G	T	T
A	O	N	M	E	M	O	R	N	R	O	C	K	Y	A	I	A	N	I	E	N	A	I	O	I	A
M	A	Z	I	R	G	S	T	N	I	V	V	A	S	D	O	H	G	J	G	S	L	L	B	P	C
O	E	L	A	C	O	N	T	E	M	E	G	A	C	O	R	P	K	O	R	P	I	L	R	A	S
C	E	C	I	M	I	E	N	R	A	R	D	N	U	H	T	O	O	T	A	A	B	A	U	C	E
F	E	R	N	A	N	D	O	M	A	R	T	I	N	B	A	S	K	E	T	M	A	S	T	E	R

Sorteamos 100 camisetas



PREMIOS

Cada uno de los 100 Ganadores será obsequiado con una camiseta especialmente diseñada para conmemorar este acontecimiento.

Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de los organizadores.

CUPON DE PARTICIPACION

LA FRASE MISTERIOSA ES:

Nombre y Apellidos ....

Domicilio ....

Población y Provincia ....

Teléfono .... **Código Postal** ....

MOT, del cómic a la pantalla


Pedro Ruíz, director de Opera Soft, en un momento de la firma, junto a Francisco Javier Díez de Polanco.


Francisco Javier Díez de Polanco saluda a Ernesto Maquieira, director de marketing de Opera. Los autores del cómic, Ignacio Moreno y Alfonso Azpiri estuvieron también presentes.

Mot, el simpático monstruo que llega a nuestras casas arropado cada domingo en el suplemento "Pequeño País" de «El País», pasará dentro de muy poco a convertirse en protagonista de un juego de ordenador. Ello ha sido posible gracias al acuerdo firmado por «El País» y la compañía «Opera Soft». Alfonso Azpiri e Ignacio Moreno, el ilustrador y el guionista del cómic, estuvieron presentes también en la firma de contrato y colaborarán junto a Opera para conseguir que la ambientación del juego sea perfecta.

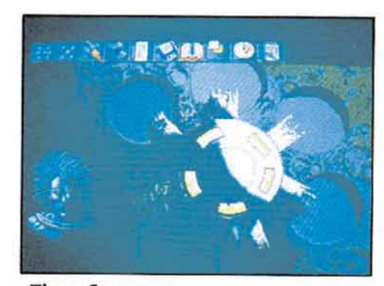
El programa que aparecerá en todas las versiones, incluidas Atari, Amiga y PC, será presentado casi con toda seguridad durante el mes de octubre. ■

ACTIVISION cambia de distribuidor

Rod Cousens, director de Activision.

Durante el pasado mes de mayo el grupo Mediagenic, formado por Activision y todos sus sellos filiales, llegó a un acuerdo con M.C.M. para la distribución en nuestro país de todos los productos del grupo.

Bajo el nuevo acuerdo verán la luz programas de muy variadas características, que van desde los juegos producidos por la compañía americana Sierra, a los espectaculares lanzamientos de System 3, pasando por las conversiones de máquinas recretivas que últimamente se han convertido en una constante en la línea de producto de Activision. Hablando de estos últimos es interesante destacar que Activision ha conseguido las licencias de ocho grandes máquinas. Entre todas ellas destaca «Timescanner», un pinball multipantalla, donde se nos planteará un reto en cada pantalla para poder llegar al final, «Powerdrift» , un espectacular arcade de carreras, «Galaxy Force», de sobra conocido por todos vosotros y «Altered Beast» un programa de lucha con un aire completamente nuevo. ■


«Time Scanner»


«Altered Beast»



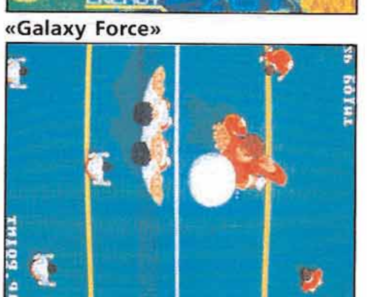
«Millennium 2.2»

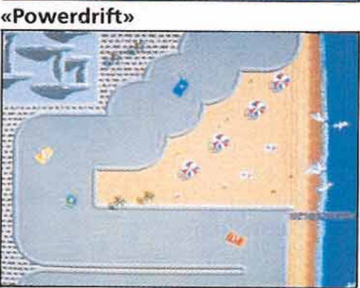

«Bomber T.A.C.»



«Galaxy Force»

«Powerdrift»

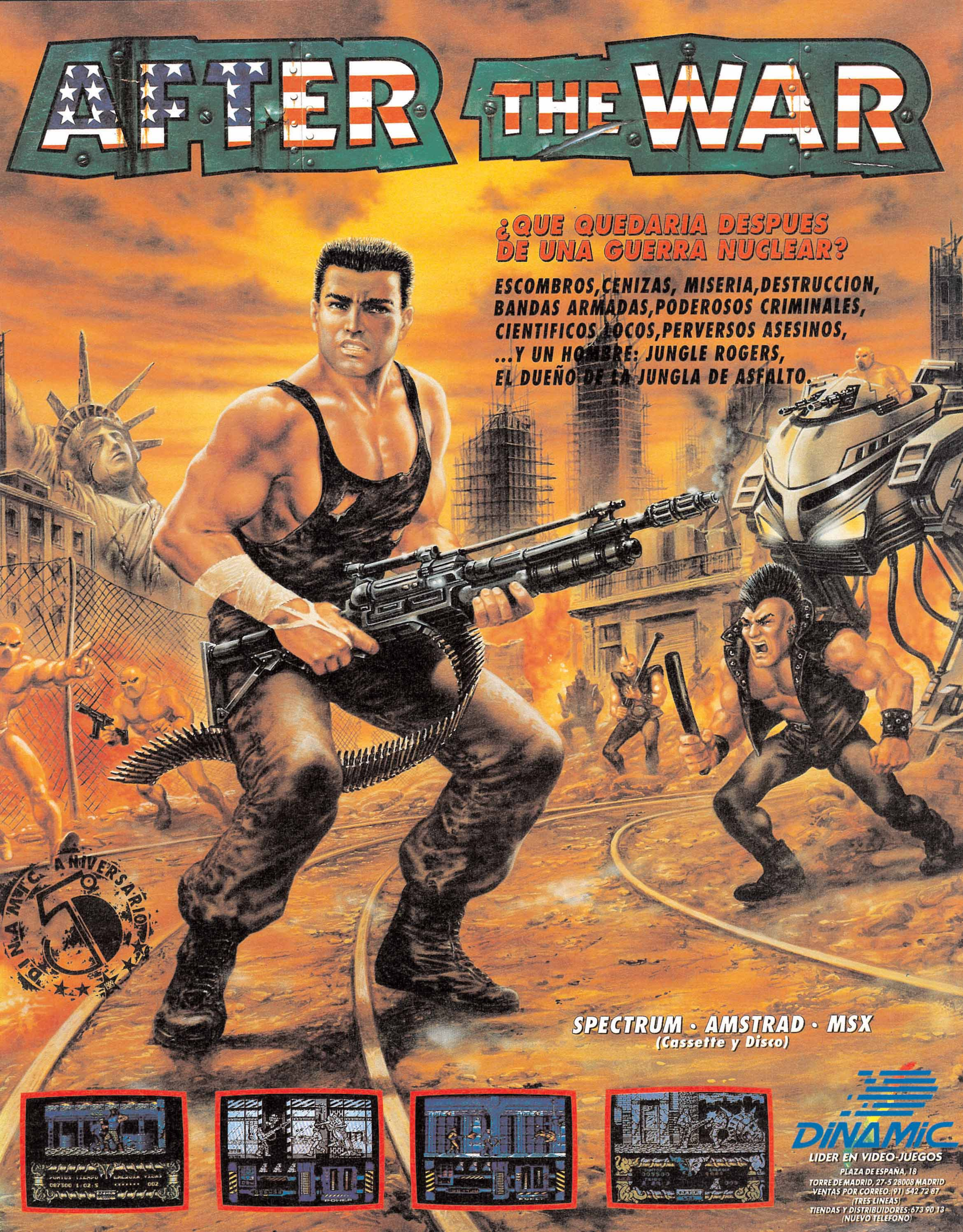

«Ace Attacker»


«Hotrod»

¡El kart ya tiene dueño!



Como ya os anunciamos en el número anterior el ganador del primer premio en nuestro concurso «Viaje a lo desconocido», ha sido César del Río Miguel, de Burgos. Amablemente se acercó hasta nuestra redacción para recoger el kart. En la imagen aparece junto a nuestro director, Domingo Gómez, y Fernando Fernández, director de «Megagames», quien patrocinó con Micromanía el concurso. ■



AFTER THE WAR
¿QUE QUEDARIA DESPUES DE UNA GUERRA NUCLEAR?
ESCOMBROS, CENIZAS, MISERIA, DESTRUCCION, BANDAS ARMADAS, PODEROSOS CRIMINALES, CIENTIFICOS LOCOS, PERVERSOS ASESINOS, ...Y UN HOMBRE: JUNGLE ROGERS, EL DUEÑO DE LA JUNGLA DE ASFALTO.
DINAMIC ANIVERSARIO 5
SPECTRUM · AMSTRAD · MSX
(Cassette y Disco)
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)

¡SIENTE LA FUERZA!





ERBE

C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID • TEL. 458 16 58

U.S. GOLD
All American Software









PARA TI GRATIS CON TU PRIMER PEDIDO OBTENDRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Tele Juegos

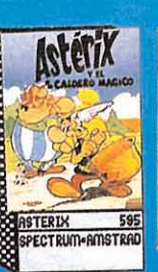
TODOS LOS EXITOS

LEYENDA
Serie 595























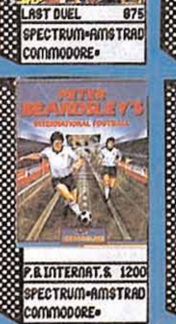




















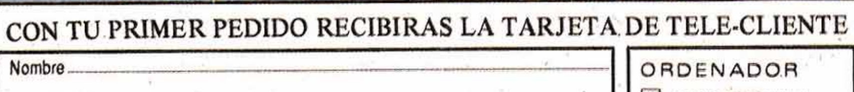


BOMB JACK	595	SPECTRUM=AMSTRAD
MISTERIO NILO	595	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
AIRWOLF	595	SPECTRUM=AMSTRAD
FRANK B. BOXING	595	SPECTRUM=AMSTRAD
THUNDERCATS	595	SPECTRUM=AMSTRAD
ASTERIX	595	SPECTRUM=AMSTRAD
RAMBO	595	SPECTRUM=AMSTRAD
DEATH WISH 3	595	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
ALTA TENSION	595	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
MASTERS DEL UN.	595	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
GOODY	595	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
COMMANDO	595	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
ABADIA CRIMEN	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
SOL NEGRO	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
BUGGY BOY	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
MEGACHESS	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
MUTANT ZONE	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
BLASTEROIDS	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
POWERPLAY	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
ULISES	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
NINETEEN (19)	875	SPECTRUM= COMMODORE=
FLYING SHARK	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
BUBBLE BOBBLE	875	SPECTRUM COMMODORE
PACMANIA	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
FLINSTONES	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
GONZALEZ	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
ASPAR	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
NAVY MOVES	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
TRIPLE COMANDO	875	SPECTRUM=AMSTRAD
BARBARIAN	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
DOBLE DRAGON	875	SPECTRUM= COMMODORE=MSX
RESCATE ATLANT.	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
SOLDIER OF LIGHT	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
ALIEN SYNDROME	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
THE TRAIN	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
BESTIAL WARIOR	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
COMANDO TRACER	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
ARTIC FOX	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
SIX PAK 2	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
COLOSSUS 4 CHES	875	SPECTRUM= =MSX
SNOOKER	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
MATCH DAY 2	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
INDIANA JONES	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
STRET & BASKET	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
OLYMPIC CHALL.	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
STREET FIGHTER	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
BARBARIAN 2	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
RAMBO 3	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
ROBOCOP	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
THUNDERBLADE	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
1943	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
TIGER ROAD	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
PARIS DAKAR	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
TYPHOON	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
4 X 4	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
TUAREG	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
WEC LE MANS	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
SCORE 30 - 20	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
ELIMINATOR	875	SPECTRUM= COMMODORE=
SPITTING IMAGE	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
RETURN OF JEDI	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
H. K. M.	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
BUTCHER HILL	875	SPECTRUM= COMMODORE=
RUN T. GAUNTLET	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
MUNCHER	875	SPECTRUM (SOLO 128) COMMODORE=
HATE	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
METROPOLIS	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
VINDICATORS	875	SPECTRUM=AMSTRAD
LAST DUEL	875	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
KARNOV	875	SPECTRUM=AMSTRAD
CRAZY CARS	875	SPECTRUM=AMSTRAD
TURBO CUP	875	=AMSTRAD
PAK SPORTS	875	SPECTRUM=AMSTRAD
STRIP POKER2	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
XENON	875	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
PAK FIST, N.T.	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
4 SOCCER	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
HUNT FOR RED O.	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
TERRAMEX	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
EL EQUIPO A	1200	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
METROPOL	1200	SPECTRUM=AMSTRAD
P.B. INTERNAT. S	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
CAPITAN BLOOD	1200	=AMSTRAD COMMODORE=
PERICO DELGADO	1200	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
OUTRUN 1200 MSX 875		SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
BUTRAGUEÑO	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
THE G. SUMMER	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
RENEGADE 3	1200	SPECTRUM= COMMODORE=
DRAGONNINJA	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
PAK ZIGURAT	1200	SPECTRUM=AMSTRAD =MSX
THE MUNSTERS	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
SUPERMAN	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
CIRCUS GAMES	1200	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
PAK VITAMINAS	1350	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
PAK TOTAL	1350	SPECTRUM=AMSTRAD
PAK QUINTO AN.	1450	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
PAK BIG BOX	1895	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=
TRIVIAL	1995	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
PAK ERBE	2495	SPECTRUM=AMSTRAD COMMODORE=MSX
GOLLVELLIOUS	3900	CARTUCHO MSX 1
FAT. SOLDIER	3900	CARTUCHO MSX 1
ARKANOID 2	3900	CARTUCHO MSX 2
DEEP FOREST	3900	CARTUCHO MSX 2



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:
TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

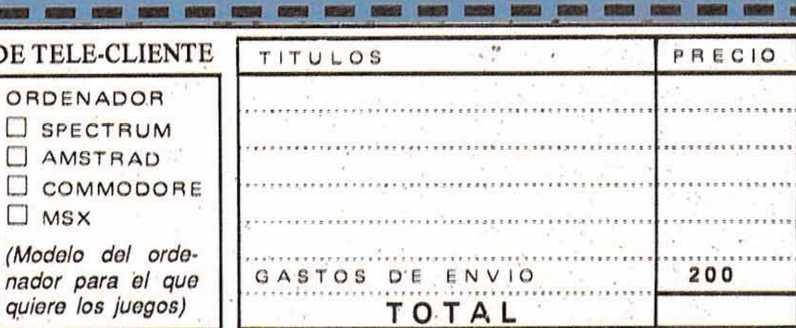
FORMA DE PAGO: Contrareembolso.
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.



CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población .... Provincia ....
Código Postal .... Teléf. ....
N.º de Tele-Cliente ....
(si es nuevo, poner NUEVO)

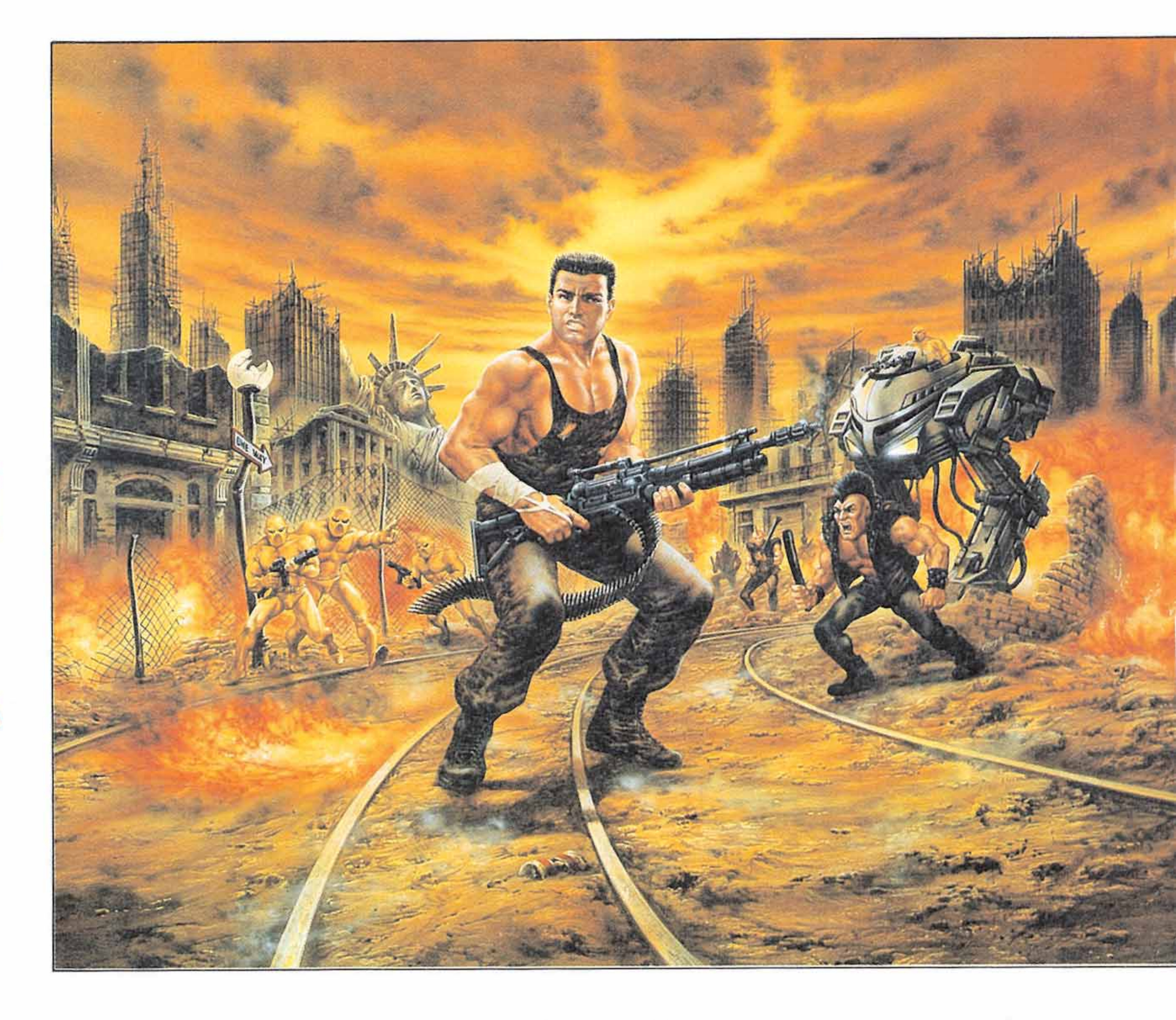
ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRAD
☐ COMMODORE
☐ MSX
(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)



TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

AFTER THE WAR

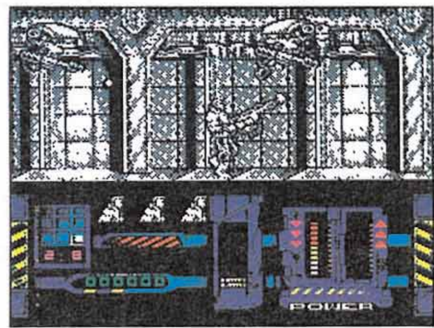
Uno de los proyectos más esperados —en los dos sentidos de la palabra— de Dinamic, «After the war», está a punto de ver por fin la luz. En una reciente visita a la sede de la compañía española, fuimos informados en absoluta primicia de todos los detalles referentes al juego, que, por lo que allí pudimos ver, lleva camino de convertirse en un auténtico bombazo...



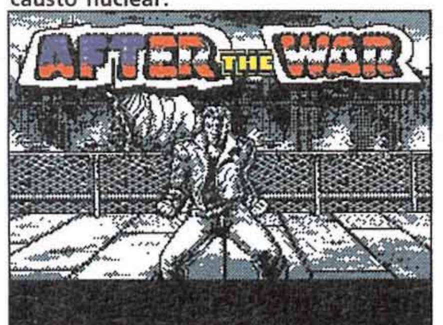
Después de la guerra, antes del juego



El tamaño de los sprites es impresionante.



El juego se desarrolla después del holocausto nuclear.



La escena de presentación sorprenderá a más de uno.

La verdad es que por muy acostumbrado que se esté a ver desfilar por delante de los propios ojos los ultimísimos y super-secretos lanzamientos de las grandes compañías, cada vez que de nuevo uno se encuentra a punto de enfrentarse cara a cara con juegos tan esperados como es el caso de este «After the War», apenas si se puede contener la emoción.

Ni tan siquiera la absoluta confianza y orgullo con la que el equipo de programadores nos relataba el proceso de creación del juego y sus principales características lograba contener la tensión del momento; faltaban apenas unos instantes para que nos acercáramos a uno de los muchos ordenadores que se agolpan en la sede de la compañía para observar el juego en funcionamiento, y la impaciencia nos consumía ya lentamente por dentro.

En fin, lo cierto es que los chicos de Dinamic debieron darse cuenta de que no podíamos esperar más, y por fin nos invitaron a contemplar lo que para nosotros iba a convertirse en toda una primicia: Nacho Ruiz, uno de los integrantes del equipo de programación y productor del juego, buscó entre sus cosas, y por fin, extrajo de entre ellas un disco que, casi como si se tratase de un ritual, introdujo con parsimonia en un Spectrum 128k.

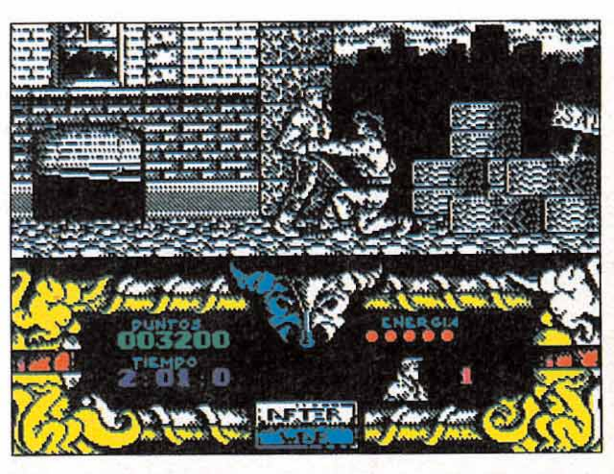
La carga, a pesar de la rapidez del disco, se hizo casi interminable, hasta que por fin, y de improviso apareció ante nosotros la escena de presentación... Si, estáis leyendo bien, escena, no pantalla, pues esta fue la primera sorpresa que el juego nos deparó, una espectacular e impactante secuencia de introducción.

Acto seguido, el juego continuó su proceso de carga hasta que apareció el primer menú en el que se nos pedía que escogiésemos entre jugar la primera o la segunda parte del programa. En este momento Nacho aprovechó para introducirnos más ampliamente en el desarrollo y argumento del juego. Vamos a intentar trasladaros lo más fielmente posible sus «informaciones confidenciales»...

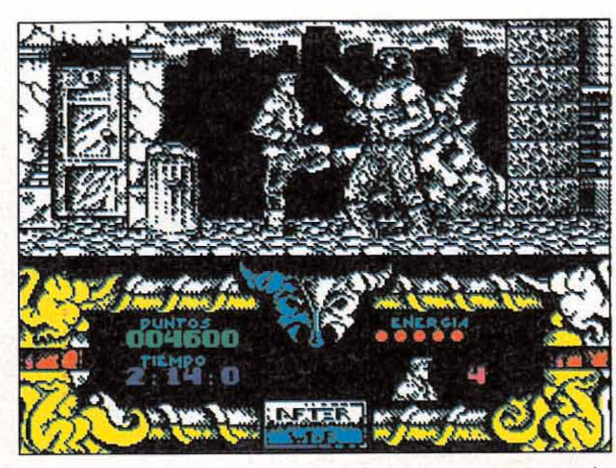
«After the war» es un juego dividido en dos partes -si, una vez más el popular FX doble carga con clave de acceso incluida-, y que como su propio nombre indica se desarrolla en una ciudad, Manhattan en concreto, recién devastada por la guerra nuclear.

Después del holocausto, nuestro héroe —llega la hora de las presentaciones—, un tal Johnattan Rogers que para más señas es conocido como «Jungle Rogers» por haberse convertido en el dueño de esa auténtica jungla que es ahora el asfalto de Manhattan, deberá intentar escapar de esa ratonera radioactiva en que se ha convertido la Tierra, para llegar a la única zona segu-

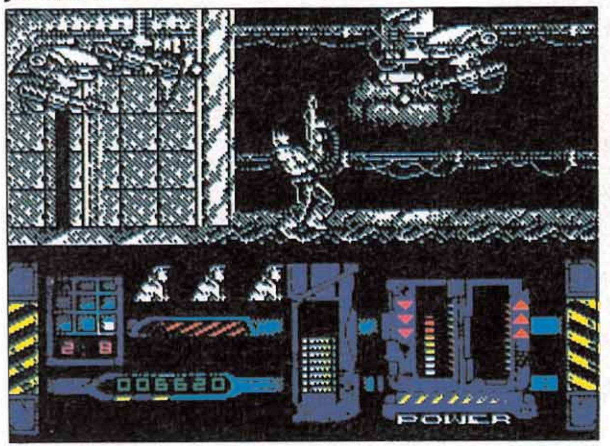
● El juego está dividido en dos partes y la acción se desarrolla en una ciudad devastada por la guerra nuclear.



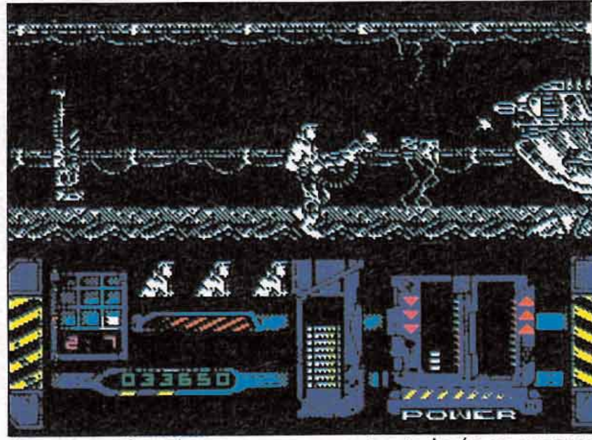
La primera carga del juego tiene como escenario las calles de Manhattan, donde nos enfrentaremos contra los Radio-gladiators.



Al final de cada fase nos enfrentaremos contra un enemigo de mayor tamaño que requiere un mayor número de golpes para ser destruido.



La segunda carga del juego nos sitúa en el complejo científico del Dr. Jerin, donde se encuentra la plataforma de lanzamiento.



Aunque «After the war» se encuentra todavía en proceso de creación, el juego ofrece ya un aspecto francamente impactante.

ra de supervivencia: las colonias exteriores.

Desgraciadamante para Jungle, tan sólo existe una manera de conseguir el acceso a las colonias, y consiste en apoderarse de la nave espacial que se encuentra estacionada en la plataforma de lanzamiento XV-238, que por esas casualidades de la vida está situada precisamente en el interior del gigantesco laboratorio del profesor Mc Jerin, lo cual hace que las cosas se presenten de la siguiente manera.

■ Punto uno. El laboratorio de Mc Jerin está situado en las afueras de la ciudad, así que como primer paso tendremos que enfrentarnos con la horda de supervivientes pseudo-mutantes, conocidos como Radio-gladiators, que pululan por las calles de la ciudad. Su absoluta desesperación les ha llevado a convertirse en auténticas máquinas de matar, así que no lo tendremos fácil precisamente.

■ Punto dos. Si conseguimos no convertirnos en aperitivo, primer plato y postre de estos encantadores seres radioactivos, lo que nos espera a continuación tampoco es ninguna perita en dulce precisamente, ya que las instalaciones del maquiavélico Dr. Jerin estan guardadas celosamente por cientos de centinelas robotizados tan asesinos e implacables como el propio profesor.

■ Punto tres. ¿Pero todavía queréis más? ¿No os han parecido bastante los dos puntos anteriores?...

La primera carga del juego, dividida en tres fases, nos enfrenta sin más armas que nuestros puños y nuestros pies contra los poco amigables Radio-gladiators. El aspecto general del juego es sorprendente, ya que el tamaño de los «sprites» sólo puede ser calificado de gigantesco, y además tanto estos como los decorados se mueven con una rapidez más que aceptable. El desarrollo está muy en la línea de juegos como «Double Dragon» o «Dragon Ninja», aunque con el estilo peculiar de que Dinamic suele dotar a sus juegos.

En cuanto a la segunda carga, que se desarrolla en el complejo científico, presenta un desarrollo muy similar al de la primera, pero en esta ocasión nuestro héroe va armado con una impresionante ametralladora que sus creadores han bautizado como «FX machine gun», y con la que nuestro protagonista podrá disparar en diferentes ángulos, de la misma forma que ocurría en «Robocop». El tamaño de los gráficos es algo más reducido, aunque continúan siendo espectacularmente grandes, y destaca especialmente el gran realismo que se ha conseguido en el movimiento de nuestro personaje cuando sube o baja su arma.

En definitiva, que a estas alturas, todavía algo tempranas, «After the War» nos ha causado ya una impresión francamente impactante. Mucho hemos tenido que esperar para que el juego dejará de ser por fin tan solo un proyecto «maldito», pero francamente, ahora que es ya casi toda una realidad, y habiendo comprobado «in situ» su espectacularidad, creemos que la espera ha merecido la pena. Ya sólo falta que vosotros podáis disfrutar también de él... ¡y que sea antes de la guerra!. ■

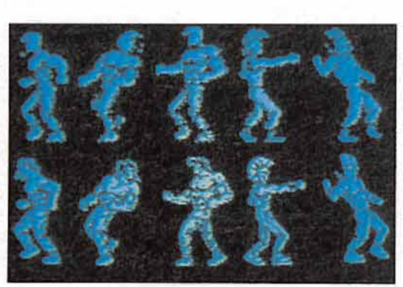
● Nuestro héroe debe llegar a la única zona segura de supervivencia: las colonias exteriores de Manhattan.

Así se hizo...

AFTER THE WAR

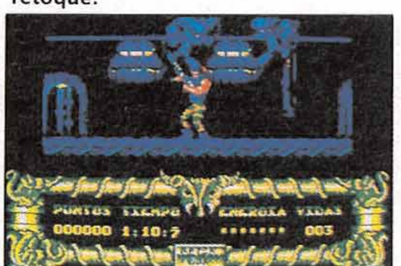
Todos aquellos que tengan una gran memoria quizás recuerden que hace ya casi tres años Dinamic anunciaba el lanzamiento de «After The War». ¿Qué sucedió? Vamos a descubrir todos los secretos que encierra este vídeo-juego.


La jugabilidad y los gráficos de la primera versión se habían quedado muy anticuados.


Los gráficos de Amstrad pasados a modo 1 son una buena base para el retoque.



Cambiar los personajes no soluciona del todo el problema. Había que hacer algo con los fondos.



¿De que servía el FX-MAQUINE-GUN si no había espacio para disparar?... Todo se solucionó.



Hasta hace muy poco tiempo, casi todos los vídeo-juegos surgían de las más insospechadas pequeñeces: una rutina, un personaje o incluso un gráfico. Pues bien, el After surgió nada más y nada menos, de la rutina de scroll de otro de nuestros juegos: el «Sgrizam». Nos dimos cuenta de que, introduciéndole mejoras, podría servir de base a un juego que recordara al estilo de las máquinas recreativas.

Enseguida nos pusimos a trabajar en los gráficos partiendo de una serie de ideas básicas:

- La temática del juego debía ser de luchadores callejeros, tema muy novedoso entonces aunque ahora ya menos, gracias sin duda a los japoneses.
- Los «sprites» debían ser los más grandes vistos hasta ese momento en un ordenados personal.
- El número de enemigos y escenarios debía ser casi ilimitado.
- El personaje usaría tanto sus puños como una potente arma postnuclear.

Cuando terminamos todos los gráficos teníamos material nada menos que para tres cargas independientes: una en las calles de Nueva York, otra en las cloacas de la ciudad y una tercera en el metro.

Sólo nos faltaba un programador y Enrique Cervera, autor del Dustin, estaba libre en ese momento. Así que le encargamos el proyecto. Le enviamos los gráficos, le describimos la idea y nos pusimos manos a la obra en otras producciones.

El tiempo pasaba y los avances de Enrique Cervera nos iban llegando. Mientras, en Madrid, preparábamos la ilustración y la publicidad de lo que pensábamos sería el programa del año.

Comienzan los problemas

Como es lógico tres cargas enteras de gráficos lleva mucho tiempo programarlas, y más si lo que se pretende es programarlas bien.

Así, cuando el programa llega a nuestras manos en la versión Amstrad, ya había pasado un año, al que hay que sumar lo que se tardó en diseñar los gráficos.

En este casi año y medio muchas cosas le sucedieron al After:

- Los gráficos de fondo ocupaban media memoria y prácticamente carecían de detalles.
- Cada una de las posturas de los personajes ocupaba casi 1 K de memoria, por lo que eran pocas y mal aprovechadas. Por esta razón cada carga sólo podía contar con 2 ó 3 enemigos distintos.
- Pero lo peor de todo era que las tres cargas en realidad quedaban reducidas a una, ya que aunque los gráficos eran distintos, la acción, la peligrosidad de los enemigos, la dificultad..., es decir, lo que nosotros llamamos jugabilidad, era exactamente igual en las tres cargas.

Y una gran parte de culpa de esa falta de jugabilidad era que mezclar los golpes con los disparos del arma no estaba dando el resultado que esperábamos.

La búsqueda de soluciones

Con todo esto se hubo de tomar la drástica determinación de no sacar el programa a la venta para poder retomarlo y rehacerlo.

Y para no volver a incurrir en los mismos errores sólo había una solución; hacer un programa totalmente revolucionario para que en el momento de ver la luz no estuviera ya obsoleto.

El primer paso fué remodelar los gráficos de los personajes.

Para ahorrar memoria se decidió que las piernas fueran por separado de los cuerpos. Así, no

● Cada vez se tiende más a diseñar y programar las versiones de ocho bits en ordenadores más potentes



● Los gráficos de Spectrum fueron retocados con ayuda del mítico «Melbourne Draw»

se repetirían posturas y se podrían hacer muchas más, esta vez mejor diseñadas.

Otra importante decisión fue la de hacer unos gráficos de tal calidad que soportaran el paso de al menos uno o dos años sin quedar anticuados. Por otro lado, creimos conveniente reducir el programa a dos cargas: en la primera explotaríamos al máximo la jugabilidad con golpes y en la segunda sólo se usaría el arma.

Una vez terminados los personajes vimos que eran demasiado buenos en comparación con el fondo. Así, y realmente decirlo resulta fácil, remodelamos todos los fondos con objeto de explotar su calidad.

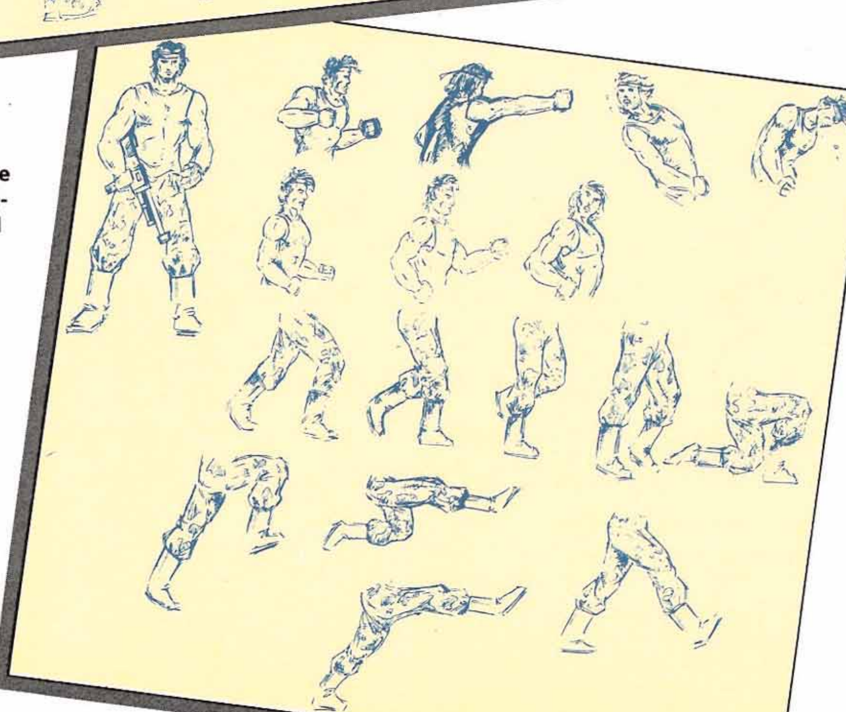
Con esto, y ajustando día a día la jugabilidad, la primera carga quedó prácticamente ultimada.

Con la segunda carga empezamos retocando todos los enemigos, que habían sido diseñados para ser machacados a golpes. Una vez hecho esto nos dimos cuenta de que un simple disparo frontal era poco para lo que nosotros buscábamos. Decidimos que nuestro personaje debía disparar a tres alturas distintas, con lo que nuestros enemigos dispararían en otras tantas direcciones.

Una vez probado esto resultaba que los enemigos eran tan grandes que materialmente no había espacio para dispararlos. Se hizo una reducción de tal forma que se pudiera jugar con la altura del disparo.

Esta reducción nos permitió disponer de más memoria y decidimos introducir el FX Machine Gun: ampliamos las alturas de disparo a 6 y cambiamos los disparos visibles de una escopeta por los invisibles de una ametralladora, pudiéndose entonces disparar hasta 10 balas por segundo. Esto se consiguió imprimiendo los fogonazos de salida e impacto y calculando el trayecto de cada bala en una sola interrupción del Z-80. El efecto: todo un placer para los viciosos de machacar marcianos.

Antes de diseñar los gráficos en el ordenador es preciso hacer un boceto en papel que reproduzca las distintas fases del movimiento. Como el cuerpo no está animado se hace un sólo cuerpo para ahorrar memoria, de los brazos y piernas se suelen hacer dos modelos, unos para la secuencia del personaje caminando y otros para los movimientos correspondientes a la lucha. En la ilustración aparecen representados dos de nuestros enemigos.



El protagonista cambió de «look» cuando estaba definitivamente diseñado. El aspecto de «Rambo» que aparece en los primeros bocetos, dió paso a un nuevo personaje mucho más familiar, pero igual de intrépido. Como podéis apreciar en los bocetos, nuestro héroe está dotado de una gran movilidad, adoptando varias posturas, tanto de ataque como de defensa.

Una vez hecho esto, y con 150 K de gráficos ya diseñados, pensamos que por un poco más no podía pasar nada, así que rediseñamos al protagonista de forma que fuera menos clásico, menos convencional, menos Rambo.

Otras versiones

Entre las dos cargas teníamos, ya definitivamente, más de 40 K de gráficos. Ahora había que retocarlos para la versión Spectrum. Para ello pasamos los gráficos en 16 colores del Mode 0 de Amstrad a 4 tramados en Mode 1. Casi todos los retoques en 2 colores se hicieron sobre Amstrad, mientras que las últimas depuraciones y los gráficos con atributos se hicieron transmitiendo a Spectrum vía RS-232 y retocando con una versión mejorada del mítico «Melbourne Draw», que incluye movimiento de bloques y animación.

Esto da una idea de cómo cada vez se tiende más a diseñar y programar las versiones de ordenadores pequeños en otros más potentes. Actualmente el Atari ST sirve muchas veces para el diseño de gráficos que posteriormente serán transmitidos a Spectrum, Amstrad o incluso a Commodore.

La versión MSX, como es habitual, es muy parecida a la del Spectrum, aunque se le mejoraron los sonidos y se le imprimió más velocidad de acción.

En cuanto a Commodore, el gran problema fue el tamaño de los sprites, que se solucionó diseñando una sofisticada rutina que permitía alinear más de 8.

Por otro lado los gráficos, a pesar del tamaño del scroll, se han hecho en Bit-Map, que permite un mayor número de colores. Toda una gozada para los amantes del Commodore.

Pues bien. Ya conocéis todos los secretos de «After The War». Por mi parte sólo me queda desear que os guste. ■

Nacho Ruiz
Productor Dinamic

JUEGOS DE LUJO PARA TU ORDENADOR





--- ATENCION ---

APROVECHATE AHORA TODAS A 395

PEDIDO MINIMO: DOS CINTAS





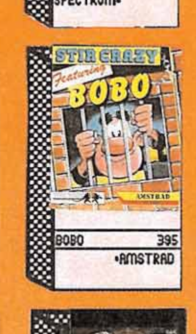





















...ANTIS 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
WEST BANK 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
ROCKY 395 •AMSTRAD •MSX
FREDDY HARDEST 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
4 X 1 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
GAME OVER 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
BEACH HEAD 2 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ARMY MOVES 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
OLE TORO 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SENTINEL 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
FERNANDO MARTI 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
SGRIZAM 395 SPECTRUM•AMSTRAD
TURBO GIRL 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX

...UCE LEE 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
BEACH HEAD 1 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
NIGHTSHADE 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
FORMULA 1 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
KNIGHT LORE 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
RAID OVER MOSC. 395 SPECTRUM•AMSTRAD
KUNG FU MASTER 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
ACE OF ACES 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ACROJET 395 •AMSTRAD COMMODORE•
10 TH FRAME 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
IMPOS. MISION 395 SPECTRUM•AMSTRAD
WINTER GAMES 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
STIFLIPP 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•

...DURO RACER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
PREDATOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
RAMPAGE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
WONDER BOY 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ALIENS 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
SUPER HANG ON 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SPACE SUTTLE 395 SPECTRUM• •MSX
SUPER SPRINT 2 395 SPECTRUM•AMSTRAD
HOWARD EL PATO 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•MSX
REGRESO AL FUT. 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
GOLPE EN LA P.CH. 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
POPEYE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SUPERMAN 395 SPECTRUM•AMSTRAD

...ADIATOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SPIRTFIRE 40 395 SPECTRUM• COMMODORE•MSX
SAI COMBAT 395 SPECTRUM•AMSTRAD
TRAP DOOR 395 SPECTRUM•AMSTRAD
PROHIBITION 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
SKY RUNNER 395 SPECTRUM• COMMODORE•
NIGHT GUNNER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
HYDROFOOL 395 SPECTRUM•AMSTRAD
RENAUD 395 SPECTRUM•AMSTRAD
A.T.F. 395 •AMSTRAD COMMODORE•
T.T. RACCER 395 SPECTRUM•AMSTRAD
ACE 395 SPECTRUM• COMMODORE•
LA OCA 395 SPECTRUM•AMSTRAD

...NO SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
LIGHTFORCE 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SOOTLAND 395 SPECTRUM•AMSTRAD •MSX
FRONTIERS 395 SPECTRUM•AMSTRAD
MR. WEEMS 395 SPECTRUM•AMSTRAD
VIERNES 13 395 SPECTRUM•AMSTRAD
SCOOBY DOO 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
ATROG 395 SPECTRUM•AMSTRAD
FLUNKY 395 SPECTRUM•AMSTRAD
FRIGHTMARE 395 SPECTRUM• COMMODORE•
P.S.H. MARADONA 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
FIGHTER PILOT 395 SPECTRUM•AMSTRAD
STARLIFE 395 SPECTRUM•AMSTRAD

...DSLEIGHT 395 SPECTRUM•AMSTRAD COMMODORE•
OPEN GOLF 395 •AMSTRAD COMMODORE•
SAIMAZOOM 395 SPECTRUM•
BABALIBA 395 SPECTRUM•
OP. ESPECIALES 395 SPECTRUM•
HARD GUY 395 SPECTRUM•
TERROR OF DEEP 395 SPECTRUM•
MOONLIGHT M. 395 SPECTRUM•
ACE 2 395 SPECTRUM•
HAWKS EYE 395 COMMODORE•
PSI 5 395 COMMODORE•
FLIGHT DECK 395 COMMODORE•
X-15 395 COMMODORE•

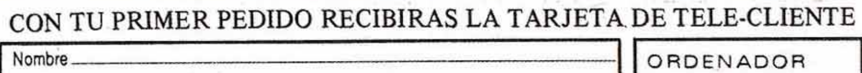
...T STOP 2 395 COMMODORE•
BREAK DANCE 395 COMMODORE•
WATERSKING 395 •AMSTRAD
BOBO 395 •AMSTRAD
CESSNA OVER M. 395 •AMSTRAD
SILENT SERVICE 395 •AMSTRAD
PAPERBOY 395 •AMSTRAD
IZNOGOUD 395 •AMSTRAD
POLICE ACADEMI 395 •MSX
737 SIMULATOR 395 •MSX
PACMAN 395 •MSX
MCADAM BUMPER 395 •MSX
I.N.C.A. 395 •MSX

...X HARD 395 •MSX
BOULDER DASH 1 395 •MSX
BOULDER DASH 2 395 •MSX
PROTECTOR 395 •MSX
STAR FIGHTER 395 •MSX
DEMONIA 395 •MSX
SKOOTER 395 •MSX
SCIENCIE FICTION 395 •MSX
SAILORS DELIGHT 395 •MSX
SPRINTER 395 •MSX
BREAK IN 395 •MSX
HAPPY FREAT 395 •MSX
THEXDER 395 •MSX

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso. deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.



CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población .... Provincia ....
Código Postal .... Teléf. ....
N.º de Tele-Cliente ....
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRADD
☐ COMMODORE
☐ MSX
(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



BESTIAL WARRIOR

Por debajo del listón

Dinamic, Spectrum, Amstrad, Commodore
V. comentada: Amstrad

Tras el lanzamiento consecutivo de tres auténticos bombazos como fueron «Navy moves» «Aspar Gp Master» y «Rescate Atlantida» Dinamic tenía planteado un serio reto de cara a sus incondicionales, y era preciso que su próximo lanzamiento mantuviese la calidad y el renombre de que estos tres títulos mencionados hicieron gala.

Lo cierto es que tras la publicación de «Comando Tracer» y de lo que es su última novedad, «Bestial Warrior» el juego que ahora nos ocupa, lo que ha ocurrido es justamente lo que cabía esperar: Dinamic no ha podido mantener el listón.

Ninguno de estos dos juegos ha defraudado en cuanto a su calidad general, pero lo cierto es que tampoco han incluido los suficientes atractivos como para resultar verdaderamente destacables.

Y es que lo que nos ofrece «Bestial Warrior» no es ni más ni menos que un arcade de sencillo desarrollo, gráficos poco espectaculares y eso sí, un buen nivel de adicción. Pero nada más, ni un argumento brillante, ni una lujosa presentación, ni nada en definitiva capaz de sorprendernos.

En fin, yendo al grano, nuestro protagonista es un tal Krugger, más conocido como «Bestial Warrior» por su fiereza en el combate.

Justamente por ello ha sido elegido para una auténtica misión suicida, la destrucción del valle de Sagar, donde se encuentra ubicada la más importante base del enemigo.

Esto en cuanto se refiere al argumento, porque ya en pantalla nuestro verdadero cometido va a consistir en completar una serie de sectores, para lo cual a su vez será imprescindible que recojamos una serie de objetos, como la C70-Magnum, la célula de carga y el S.D. (sistema de desplazamientos). Éste último es el encargado de facilitarnos el paso entre sector y sector, cosa que sólo ocurrirá si previamente hemos recogido la célula de carga y las tres partes que componen la C70-Magnum.

Como os podréis imaginar todos éstos objetos se encuentran repartidos a lo largo y ancho de cada nivel, por lo que nuestro cometido básicamente consistirá en buscarlos afanosamente mientras luchamos con los insistentes enemigos que nos atacarán de forma incesante, e incluso en algunos momentos algo agobiante.

Como veis, nada especialmente original, pero sí bastante aditivo, ya que la frenética velocidad del juego, y el hecho de que completar alguno de los primeros sectores no sea demasiado dificultoso, hace que pronto nos «piquemos» con el juego e intentemos llegar más y más allá.

Insistimos, «Bestial Warrior» se encuentra muy por debajo de las últimas producciones Dinamic —cosa bastante lógica, pues nadie es perfecto—, pero tampoco tanto como para que no merezca la pena prestarle atención.

J.E.B.


Nuestro cometido es completar una serie de sectores.


A lo largo de la aventura encontraremos objetos.


La velocidad a la que se desarrolla la acción aumenta la adicción.



VINDICATORS

Sólo entretenido

Tengen
Spectrum,
Commodore, Amstrad
V. comentada: Spectrum

Recientemente os informamos de la creación de una nueva compañía Tengen, que bajo el impulso de Domark, tendrá como única finalidad la de realizar conversiones de máquinas recreativas, siendo este «Vindicators», la máquina que en su día creara Atari Games, su primera y flamante producción.

El juego responde a unos sencillos planteamientos de arcade multinivel, y tiene como elemento más llamativo la posibilidad de que dos personas participen simultáneamente en la misión.

Nuestro cometido consiste simplemente en lograr escapar con nuestro tanque de cada uno de los 14 niveles que componen el juego, para lo cual simplemente deberemos buscar a lo largo de cada uno de ellos la llave que abre las puertas hacia la siguiente fase, cosa que, dada por una parte la estructura laberíntica de los escenarios —que se van haciendo más y más complejos a medida que avanzamos en la misión— y por otra la multitud de enemigos que nos acosarán por todas partes, no nos va a resultar excesivamente sencilla.

Afortunadamente, contamos con la opción de hacernos con diferentes objetos de utilidad como bombas o armaduras protectoras, que eso si deberemos canjear a cambio de estrellas. Las estrellas se hayan repartidas a lo largo y ancho de los diferentes niveles, así que todo lo que tendremos que hacer será recogerlas y utilizarlas en la pantalla de compra.

Cada uno de los tanques comienza el juego con tres vidas, pudiendo perder una de ellas si se agota la barra de energía que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. La energía disminuye al chocar con minas o recibir los impactos enemigos, e incluso curiosamente si escogemos la opción de dos jugadores, se nos penalizará con un descenso de energía si disparamos contra nuestro compañero.

En cuanto a los aspectos técnicos, «Vindicators» no ofrece nada prácticamente destacable o por lo menos innovador; los decorados son bicolores, los gráficos bastante simplones y los movimientos a menudo algo lentos.

Eso sí, al menos, es justo reconocer que «Vindicators» es capaz de ofrecer bastantes ratos entretenidos, por que el sencillo desarrollo del juego, y el bien ajustado nivel de dificultad, contribuyen a lograr un buen grado de adicción, lo cual, teniendo en cuenta los tiempos que corren no es poco.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8


La máquina original también incluía la acción de dos simultáneos.


La pantalla de compra aparece cada vez que entramos en una puerta.


Si disparamos a nuestro compañero perderemos energía.


El sencillo desarrollo y el ajustado nivel de dificultad invitan a continuar.



WANDERER 3D

Bienvenidos a la tercera dimensión

Elite

Spectrum, Amstrad, Commodore

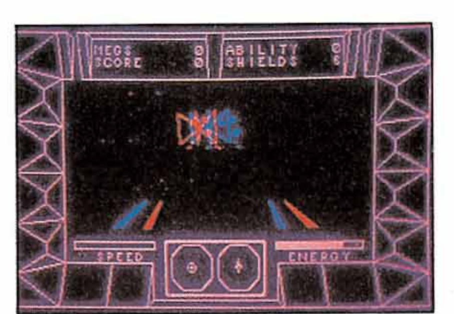
V. comentada: Amstrad

Uno de los pocos campos que prácticamente quedaban aún inexplorados dentro del mundo del software es el de la realización de juegos en 3D —no confundir con los juegos tridimensionales realizados utilizando técnicas como el Filmation—, mediante sistemas similares a los ya empleados en otros medios como el cine o la fotografía.

«Wanderer 3D» es una sorprendente incursión de Elite dentro de este campo, y a la vista del resultado —y teniendo muy presente el reto técnico que la realización de un juego de estas características plantea—, hay que reconocer que por lo menos en cuanto se refiere a la programación, el juego ofrece un panorama francamente brillante, del que se deduce que sus creadores han dedicado horas y horas al perfeccionamiento de las rutinas encargadas de simular la tridimensionalidad.

El método que para ello se ha empleado es la utilización de gráficos vectoriales, apareciendo cada una de las líneas que componen las figuras por duplicado, y siendo siempre una línea de color rojo y otra de color azul. Esto permite que el jugador al contemplar la pantalla con las gafas especiales incluidas, pueda obtener un panorama muy distinto al que observaría desprovisto de ellas: las líneas rojas y azules se funden de manera tal que al jugador se le ofrece una visión en perspectiva y con profundidad, en la que las figuras se acercan y se alejan en el espacio.

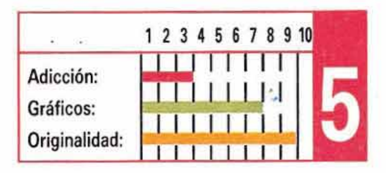
Nos queda tan solo hablar del argumento y el desarrollo del juego, y la verdad es que no lo vamos a hacer muy extensamente, pues es prácticamente idéntico al de un juego que en su día hiciera historia, «Elite». Nuestro papel es el de un viajero galáctico que saltando de planeta en planeta y de galaxia en galaxia deberá tratar de enriquecerse comerciando con los habitantes de estos lejanos lugares.



Debemos evitar el ataque de los piratas cósmicos que deambulan por el espacio.

Francamente, pensamos que el principal atractivo de «Wanderer 3D» es precisamente su concepción tridimensional, ya que privado de ésta el programa no ofrece ningún otro tipo de aliciente. ¿Conclusión? Una brillante experiencia, un decepcionante juego.

J.E.B



TURBO CUP

Velocidad sobre ruedas

Loriciels

Spectrum, Amstrad

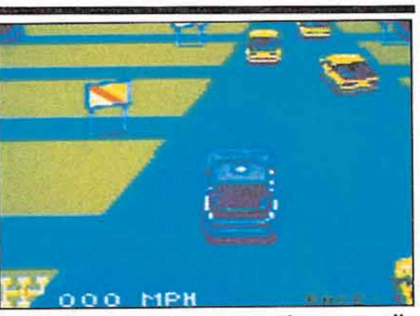
V. comentada: Amstrad

«Turbo cup» es un nuevo juego de coches de carreras. Con esta lacónica frase podríamos resumir todo este comentario pues en realidad no hay nada especialmente nuevo o sorprendente que contar acerca de este nuevo programa de Loriciels, pues poco se puede decir que no se haya aplicado a numerosos juegos de muy similares características. Sin embargo no queremos dar en absoluto una visión negativa de este nuevo simulador, pues a pesar de las mínimas modificaciones introducidas creemos que se ha logrado superar con creces a lo mejores programas del género.

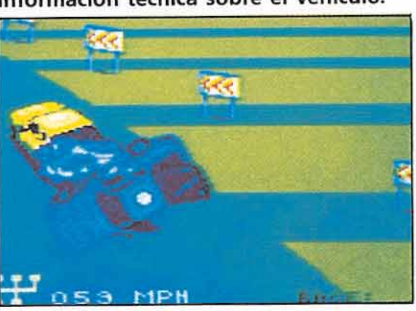
El nuevo modelo Porsche 944 turbo es el protagonista del programa. Tras seleccionar uno de los cuatro circuitos posibles pasamos a una fase de práctica que nos ayudará a conseguir un buen puesto de salida el día de la carrera. Hasta aquí todo como siempre, pero todos los detalles técnicos han sido cuidados al máximo para ofrecer una simulación lo más realista posible. Desde el momento en el que los semáforos indiquen el comienzo de la competición te sentirás inmerso en una carrera desenfrenada en la que el paisaje se desliza ante tus ojos a gran velocidad y cualquier movimiento en falso puede hacerte perder el control.

Sin embargo, y pese a la gran calidad de la simulación, hay algo que falla. El juego no llega a ser realmente divertido, pues la maniobrabilidad se ha visto bastante reducida y el efecto de adelantar coches contrarios se ha visto relegado a posiciones secundarias. Los gráficos y los movimientos son sin duda excelentes, todo lo realistas que pueden resultar en un programa de ordenador, pero creemos que el programa carece de la capacidad de atraer al jugador, convirtiéndose por ello más en un buen ejemplo de programación que en un juego que consiga realmente divertir.

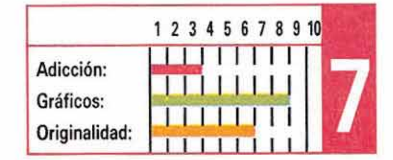
P.J.R.



Las instrucciones nos proporcionan amplia información técnica sobre el vehículo.



El paisaje se desliza ante tus ojos a gran velocidad.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—2— ↑	DRAGON NINJA	Ocean
2—4— ↓	AFTERBURNER	Activision
3—5— ↑	ROBOCOP	Ocean
4—2— ↑	TOTAL ECLIPSE	Incentive
5—2— ↓	SCORE 3020	Topo Soft
6—3— ↓	BARBARIAN II	Palace
7—5— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
8—4— ↓	RAMBO III	Ocean
9—7— ↓	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
10—4— ↑	PARIS DAKAR	Zigurat

AMSTRAD

1—2— —	DRAGON NINJA	Ocean
2—2— —	ROBOCOP	Ocean
3—1— ↑	TOTAL ECLIPSE	Incentive
4—5— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
5—2— ↓	SCORE 3020	Topo Soft
6—3— ↑	RAMBO III	Ocean
7—7— —	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
8—2— ↑	RETORNO DEL JEDI	Domark
9—3— ↓	TIGER ROAD	Capcom
10—1— ↑	THE MUNSTERS	Again Again

COMMODORE

1—2— ↑	DRAGON NINJA	Ocean
2—5— ↑	AFTERBURNER	Activision
3—3— ↑	ROBOCOP	Ocean
4—3— ↓	EMILIO BRUTAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean
5—1—	TUAREG	Topo Soft
6—2— —	BARBARIAN II	Palace
7—6— ↑	LAST NINJA 2	System 3
8—1— ↑	OVERLANDER + IKARI WARRIORS	Elite
9—6— ↓	TRIVIAL PURSUIT	Domark
10—4— ↑	RAMBO III	Ocean

MSX

1—1— ↑	BARBARIAN II	Palace
2—2— —	ROBOCOP	Ocean
3—2— —	RAMBO III	Ocean
4—6— —	OUT RUN	U.S. Gold
5—1— ↑	COMANDO TRACER	Dinamic
6—3— ↓	AFTERBURNER	Activision
7—2— ↓	SCORE 3020	Topo Soft
8—5— —	NAVY MOVES	Dinamic
9—1— ↑	WEC LE MANS	Imagine
10—7— —	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo-Ocean

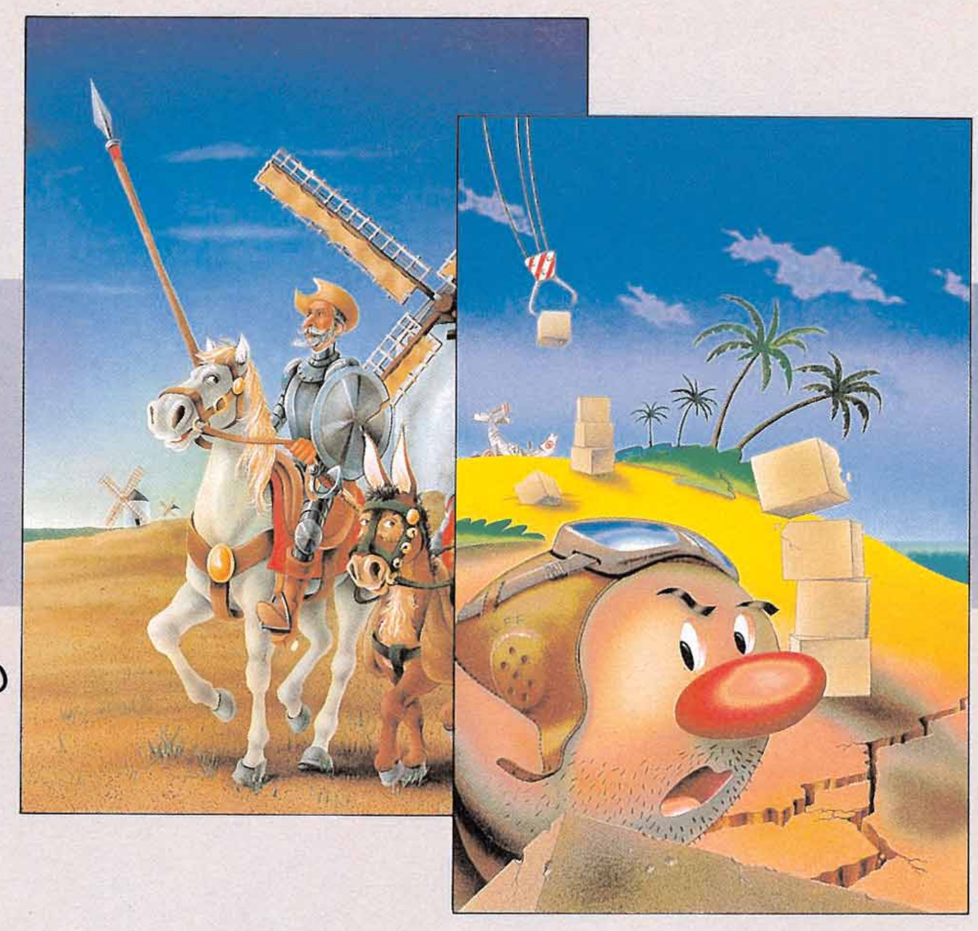
Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanencia. 3.ª columna: tendencia.

DOS JUEGOS ORIGINALES DE REGALO

DINAMIC **Don Quijote**

SUPERVIVENCIA AVENTURA A.D





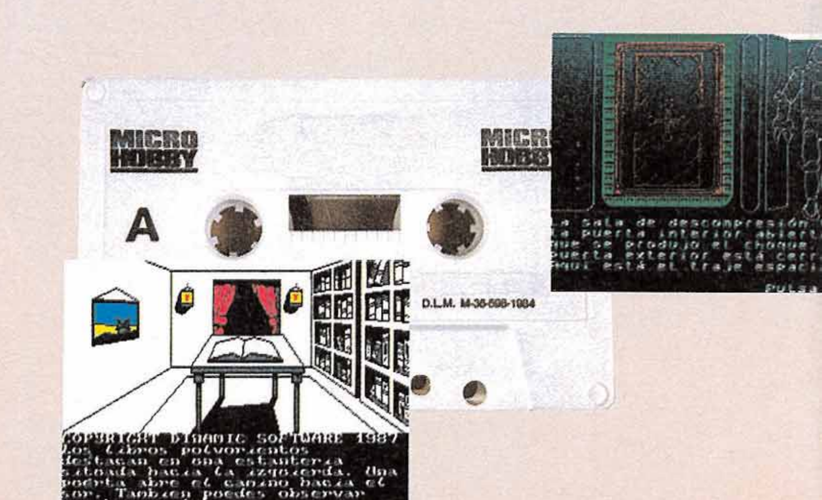


EN ESTE NÚMERO

— **Todo sobre el** «Computer Trade Show».
— Entrevista con el autor **del Mejor Programa del año 88** «NAVY MOVES».
— Gran Concurso de Aventuras. **Podrás conseguir** 250.000 ptas. **y un viaje a Inglaterra.**

y además...

Pokes, cargadores y todas las novedades del verano




GRANDSLAM
y
MCM
SOFTWARE
presentan
ORIGINAL
RECHAZAR VERSIONES
QUE NO LLEVEN ESTAS DOS MARCAS
GRANDSLAM
MCM
SOFTWARE
PAINT
Stein
PACMANIA
(C) 1987 NAMCO Ltd. All rights reserveu.
Licensed from Tengen.
LOS
PICAPIEDRA
(C) 1988 HANNA BARBERA PRODUCTIONS INC.
PAC-LAND
TM and (C) 1984 NAMCO Ltd.
AMSTRAND • AMSTRAND DISCO • SPECTRUM • SPECTRUM DISCO • COMMODORE • ATARI • AMIGA • MSX
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA MCM SOFTWARE C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

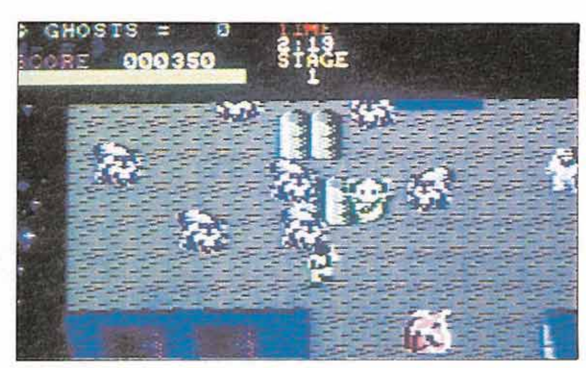


THE REAL GHOSTBUSTERS
¡Vaya fantasmada!

Activision
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. comentada: Commodore

El lanzamiento que tan a bombo y platillo Activision viene anunciado hace ya algún tiempo como si se tratase de la última maravilla de la programación, «The real ghostbusters», mucho nos tememos que se ha quedado en una pequeña fantasmada, no sólo porque estos seres ectoplasmáticos son los protagonistas del programa, sino también porque el juego es básicamente un arcade de sencillo desarrollo, gráficos normalitos, y sin ningún detalle innovador o sorprendente.

Como muchos recordaréis «The Real Ghostbuster» tiene un famoso predecesor, «The Ghostbusters» que en su día lanzara también Activision casi simultáneamente con la presentación en las pantallas cinematográficas de la película que tan buena acogida tuvo entre el público más joven. Los tiempos han cambiado mucho desde entonces, y aunque «The Ghostbusters» se convirtiera en su día en un auténtico éxito a pesar de que su calidad fuera más que mediocre, no creemos que vaya a ocurrir lo mismo con «The real ghostbusters», pues a estas alturas, y teniendo en cuenta el número de licencias de recreativas, películas, cómics o libros que circulan por nuestras pantallas, creemos que se necesita algo más que esto para conseguir destacar, y eso es indudablemente, o bien calidad a raudales, o bien cuanto menos un mínimo de originalidad.



El juego es un arcade clásico multinivel, en el que debemos disparar contra todo bicho viviente.



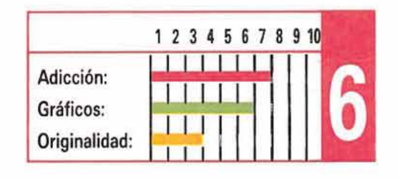
Al final de cada nivel nos enfrentaremos con un enemigo de mayor tamaño.

«The Real Ghostbuster» no posee ni una cosa ni otra, y si además tenemos en cuenta que el juego ha sido versionado de una máquina recreativa creada por Data East, los autores de otras máquinas tan populares como «Karnov» o «Dragon Ninja», la conclusión final es que Activision ''Realmente'' no ha trabajado mucho para conseguir que su programa sea digno de alabar por su calidad.

Sobre el desarrollo del juego en sí poco hay que decir, porque se trata de un clásico arcade multinivel —si las instrucciones no nos engañan existen un total de diez niveles— en el que deberemos recorrer los diferentes decorados disparando contra todo bicho viviente, para enfrentarnos una vez llegados al final del nivel contra un enemigo de mayor tamaño que requerirá un mayor número de impactos para ser destruido. Si lo logramos, se nos facilitará una llave que nos abrirá las puertas hacia la siguiente zona... ¿original, no?

No nos llamemos tampoco a engaño: los absolutos fanáticos de los arcades sin más, encontrarán en «The real ghostbusters» un juego bastante adecuado para sus reales pretensiones —matar, matar y matar—, pero los que busquen algo más, por lo menos un poco de originalidad, no creemos que encuentren ningún atractivo en este juego, que, a pesar de estar protagonizado por seres del más allá, tiene poco del otro mundo y mucho de éste.

J.E.B



BOMBFUSION
Un arcade explosivo

Mastertronic
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. comentada: Spectrum

En contadas ocasiones, la sencillez se convierte en la mejor arma de un programa. Esto es lo que ocurre con «Bombfusión», una de las nuevas producciones de Mastertronic, ya que su sencillo desarrollo, añadido a su aceptable calidad técnica, hacen que a pesar de que a primera vista el juego no parece nada del otro mundo, a la larga uno termine por darse cuenta de que el juego posee casi todos los atractivos que un buen arcade debe poseer: rapidez, adicción, originalidad...

El argumento del juego es el siguiente: nos encontramos dentro de una planta de proceso nuclear, donde hemos sido enviados para desactivar los cientos de bombas que una organización terrorista ha colocado en su interior. A la par, han realizado diferentes acciones de sabotaje, a consecuencia de lo cual, se han detectado fugas de cápsulas de fuel desechado que deben ser rápidamente subsanadas.

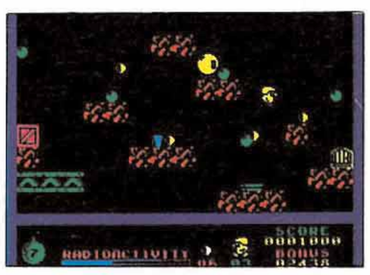
Y ésta es sencillamente nuestra misión a lo largo del juego, desactivar las bombas y recoger las cápsulas de fuel dentro de cada una de las muchas pantallas de que consta el juego.

Pero claro, como os podéis imaginar las cosas no van a ser tan fáciles como pueden parecer en un principio, sobre todo si tenemos en cuenta que a lo largo de la misión deberemos luchar contra dos implacables enemigos: la esfera giratoria y la radioactividad. La esfera se paseará a sus anchas por la pantalla, causándonos dos problemas diferentes: por una parte su contacto elevará notablemente nuestro nivel de radioactividad, y por otra, atraerá hacia sí las cápsulas de fuel que intentemos recolectar. El nivel de radioactividad está indicado por un marcador situado en la parte inferior de la pantalla, y aumentará tanto si hace explosión alguna bomba como si somos tocados por la esfera. Al llegar al máximo, perderemos una de nuestras vidas.

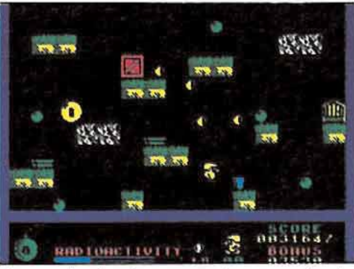
En cuanto a nuestros dos objetivos principales, desactivar las bombas y recoger el fuel, la forma de cumplirlos es la siguiente. Para desactivar una bomba —sólo habrá una activa en pantalla y será la que tenga la mecha encendida— basta únicamente con tocarla; pero deberemos ser rápidos, y hacerlo antes de que termine la cuenta atrás que aparecerá en la bomba que se encuentra en la parte izquierda del marcador. En cuanto a las cápsulas de fuel, bastará con que las toquemos para que queden pegadas a nosotros, cosa que deberemos aprovechar para depositarlas en la caja morada que se encuentra en la pantalla. Una vez que hayamos recogido el número de cápsulas que se nos soliciten bastará con que regresemos a la puerta en que aparecemos al comienzo de cada nivel para acceder al siguiente.

«Bombfusión» es en definitiva uno de esos juegos modestos pero divertidos, y que suplen a fuerza de adicción, lo que no pueden ofrecer en calidad gráfica o técnica. Si de vez en cuando lo que verdaderamente necesitáis es diversión sin complicaciones, no lo dudéis, «Bombfusión» es lo que buscáis.

J.E.B.


La acción se desarrolla en el interior de una planta de proceso nuclear.


Nuestra misión es desactivar las bombas y recoger el fuel.


Los principales enemigos serán la esfera giratoria y la radioactividad.





RING WARS

Objetivos ambiciosos

Artronic

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. comentada: Spectrum

Una vez más nos encontramos ante un programa que responde en todos sus planteamientos a los más clásicos arcades. En esta ocasión los enemigos reciben el nombre de Ring Worlds, y su objetivo es un poco más amplio de lo habitual: en vez de limitarse a la tierra, su pretensión es conquistar todo el sistema solar. Por tanto, tu misión se va a complicar un poquito; deberás defender nueve planetas, en lugar de uno.

Hace muchísimo tiempo, cuando surgió el Spectrum apareció un juego llamado «Time Gate». Entonces hizo las delicias de los usuarios del naciente ordenador. Podrás aterrizar en planetas de tres decoraciones distintas, viajar con el hiperespacio por distintos sectores y destruir pequeñas naves en busca de la todopoderosa nave nodriza. Cuando la encontrabas, la destruías y terminabas el juego salvando el universo.

Hace también algún tiempo, pero bastante menos, apareció otro juego llamado «Star Wars», basado en la película homónima. En este juego, como la mayoría de vosotros sabréis, se iban destruyendo estrellas de la muerte, atravesando tres fases: una de destrucción de navecitas, otra laberíntica —si así se puede llamar— y una tercera de búsqueda y destrucción del reactor.

Pues bien, ahora tenemos tachán, tachán, «Ring Wars», una mezcla bastante clara de los dos juegos anteriores, pero por debajo de ambos. Como en el primero tendremos hiperespacio, distintos sectores, planetas donde repostar y nave nodriza que localizar; como en el segundo, deberemos destruir planetas artificiales, superando tres fases casualmente muy parecidas a él.

Como podemos ver, no es la originalidad el fuerte de este juego. Podremos salvar algo de él. Los gráficos son, por supuestos, vectoriales y sin ninguna clase de relleno. El movimiento es más bien lento y el juego sigue este ritmo, siendo de una gran monotonía. Como también es de esperar hay una cantidad ingente de teclas para manejar la modesta nave: que si hiperespacio que si vista delantera, trasera... en total, más de veinte teclas.

El sonido es seleccionable; el que hagas tú con la boca. Lo mismo ocurre con la música de presentación, que puede variar desde Madonna a Sting, según lo que estés escuchando, no pone nada el juego de su parte en este sentido.

«Ring Wars», es un «Star Wars» sofisticado, en el que han conseguido estropear la acción, sin añadir en su lugar la dosis de estrategia necesaria para que el juego tenga gancho.

F.H.



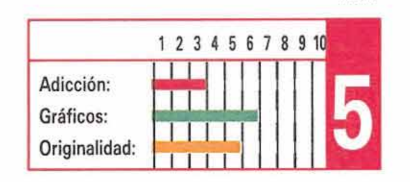
La originalidad no es uno de los puntos fuertes del juego.

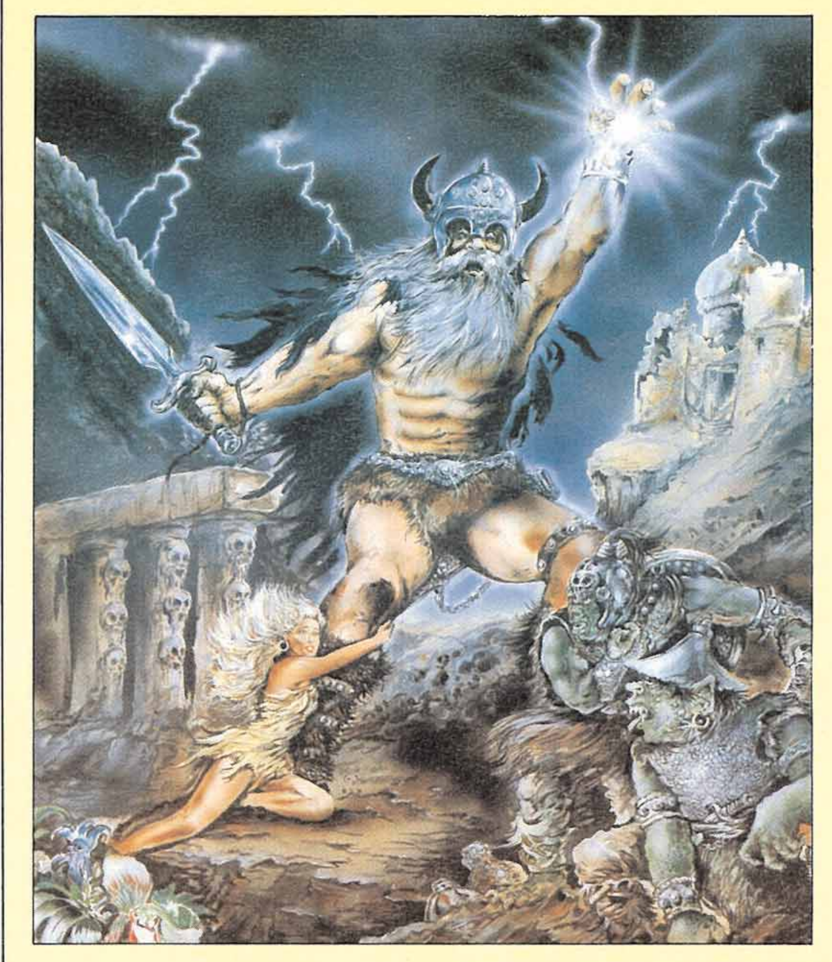


Los gráficos son vectoriales y sin ninguna clase de relleno.



Como también era de esperar el número de teclas es ingente.





STORMLORD

¡Cecconudo!

Hewson

Spectrum, Commodore, Amstrad

V. comentada: Spectrum

Perdón en primer lugar por la palabreja que titula este comentario, pero la verdad es que ante genios como Rafaele Cecco, y ante maravillas como este «Stormlord» hay realmente que descubrirse el sombrero, ya que no hay para menos que asombrarse cuando a estas alturas, y cuando parece que ya prácticamente todo está dicho dentro del mundo de los 8 bits, Hewson se nos descuelga con toda una «señora» vídeo-aventura digna de los tiempos de «Underwurlde» o «Firelord».

Por si algún despistadillo no sabe todavía de quién estamos hablando, os diremos que tras las espaldas de Cecco quedan juegos tan legendarios como «Exolon» o «Cybernoid (I&II)». Las notas comunes y características de todos ellos han sido la combinación en justa medida de la habilidad y la estrategia a lo largo del desarrollo, la búsqueda de un buen argumento como tema central, la notable calidad gráfica —si bien en este campo Cecco ha contado con distintos colaboradores—, y por encima de todo, la intachable calidad técnica lo cual en definitiva equivale a... horas, horas, y más horas de duro trabajo.

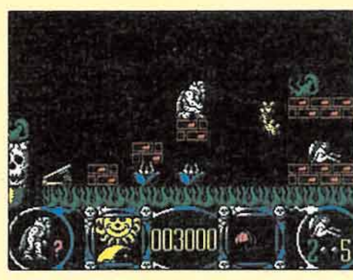
En esta ocasión, el argumento elegido como tema central del juego es bastante sencillo: la tierra que habita Stormlord, nuestro protagonista, ha sido atacada por una perversa reina que ha secuestrado a todas las pequeñas hadas que gracias a su mágico influjo mantenían la paz y la felicidad en todo el reino. Nuestro cometido, por tanto, va a consistir en rescatar a todas y cada una de estas pequeñas hadas, que se encuentran repartidas en diferentes jaulas a lo largo de los mundos que componen el reino natal de Stormlord.

Lo que ya no es tan sencillo, pero sí divertido y original, es el desarrollo del juego y las acciones que tendremos que realizar para llevar a cabo nuestra tarea: a lo largo y ancho del juego encontraremos diferentes dificultades como puertas de colores, que sólo pueden ser superadas gracias a la ayuda de uno de los muchos objetos que encontraremos repartidos en cada nivel. Por poner un ejemplo, la llave roja abre la puerta roja, pero sólo ésta, de forma tal que nuestro cometido consiste en ir averiguando la utilidad de cada uno de los objetos y la forma en que deben ser superadas cada una de las dificultades para poder así avanzar en la misión. Por si esto os parece ya de por sí complicado, hay que añadirle otros dos graves problemas, que son por una parte el hecho de que sólo podemos transportar un único objeto, y por otra que en nuestro recorrido encontraremos multitud de enemigos que nos atacarán sin contemplaciones.

En el lado positivo, es decir en el de las ayudas de que vamos a disponer, hay que citar factores como el que podamos disparar de dos maneras diferentes según el tiempo que mantengamos pulsado el botón de disparo, que en cada nivel existen una serie de trampolines que hacen viajar espectacularmente a nuestro protagonista de una zona del nivel a otra, que cada vez que perdamos una vida dispondremos de unos breves instantes de inmunidad, y por último que aunque el número de vidas con que empezamos, ocho, es a todas luces insuficiente para completar la misión, si nos permite por lo me-



La sabia combinación de estrategia y habilidad es imprescindible.



Nuestro cometido es rescatar a todas las hadas.



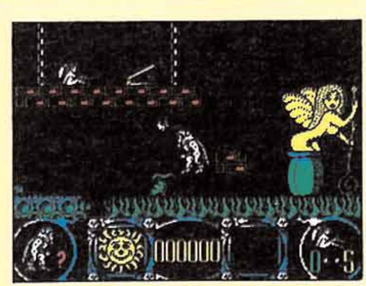
En el juego debemos averiguar cual es la utilidad de cada objeto.



Encontraremos diferentes dificultades y obstáculos.



Sólo podemos transportar un objeto al mismo tiempo.



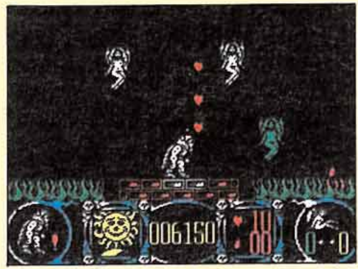
En nuestro recorrido nos asediarán multitud de enemigos.



Podemos disparar de dos formas diferentes.



En cada nivel existe una serie de trampolines.



Cada vez que perdamos una vida dispondremos de unos segundos de inmunidad.

nos visitar un buen número de pantallas.

También hay que resaltar el hecho de que entre nivel y nivel participaremos en un pequeño subjuego en el que tendremos oportunidad de conseguir alguna que otra vida extra.

Si a este atractivo planteamiento le añadimos unos excelentes gráficos, unos rápidos movimientos, y una cantidad de niveles más que respetable la conclusión final no puede ser otra que nos encontramos ante una auténtica joya de la programación. Es posible que Hewson no pueda competir con sus modestos lanzamientos con los grandes títulos como «Rambo III» o similares, pero desde luego si nos ceñimos a la calidad, la compañía británica es posiblemente una de las número uno, y desde luego una de las pocas que recuerdan el significado de la palabra originalidad.

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

SUPERTRUX

En ruta

Elite
Spectrum, Amstrad
Commodore
V. comentada: Spectrum

Como recordaréis en algunos de nuestros anteriores números dedicamos sendos informes a dos de los juegos que más imitadores han tenido a lo largo de la corta pero intensa historia del software: «Gauntlet» «Arkanoid». Pues bien, mucho nos tememos que pronto tendremos que dedicar esta misma sección a la publicación de un tercer informe dedicado a estudiar las secuelas de otro juego que lleva camino de dejar una auténtica saga a sus espaldas: «Out Run». Decimos esto porque «Super Trux», el nuevo lanzamiento de Elite, no es sino una nueva adaptación del popular juego del Testarossa, el cual por cierto se ha visto sustituido por un imponente camión con el que vamos a tener que tomar parte en un rally que discurre a través de nueve ciudades europeas entre las que destacan Londres, Roma, París, Venecia, Pissa, Atenas e incluso Madrid.

Básicamente el juego se desarrolla en el mismo estilo que «Out Run», es decir disponemos de un tiempo límite para completar cada uno de los circuitos, pero añade algunas novedades, como es la inclusión de diferentes obstáculos en el trazado de la pista, lo cual teniendo en cuenta además que numerosos competidores nos obstaculizarán el camino, hace que la conducción al volante de nuestro camión sea notablemente complicada.

Y éste es precisamente el punto más criticable de «Supertrux», su excesivo nivel de dificultad, ya que colisionar contra otros camiones, salirnos de la carretera o chocar contra algún obstáculo, es algo tan fácil como el que nosotros tras vernos incapaces de llegar como mucho al segundo recorrido nos desesperemos y archivemos el programa a la espera de que algún alma caritativa se apidade de nosotros y nos facilite un poke.

Una auténtica lástima, por que los demás aspectos del juego —gráficos, movimientos, sonidos— presentan un buen nivel de calidad, y teniendo en cuenta que a los fanáticos de este tipo de juegos poco le importan factores como la originalidad «Supertrux» podía haber dado mucho juego.

J.E.B.



Nos encontramos ante una nueva adaptación del «Out Run».



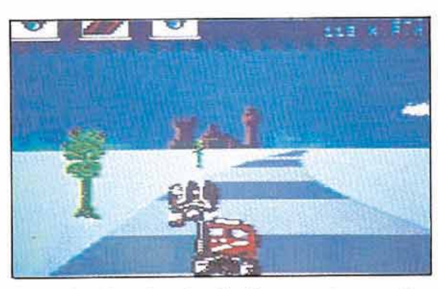
Su nivel de dificultad es excesivo por la posibilidad de choques.



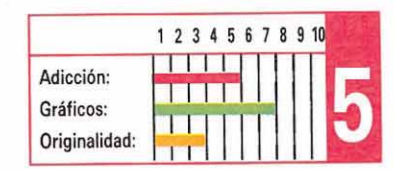
Disponemos de un tiempo límite para contemplar el circuito.



El rally discurre a través de nueve ciudades europeas.



La inclusión de obstáculos en el trazado, hace que la conducción del caminón sea más compleja.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

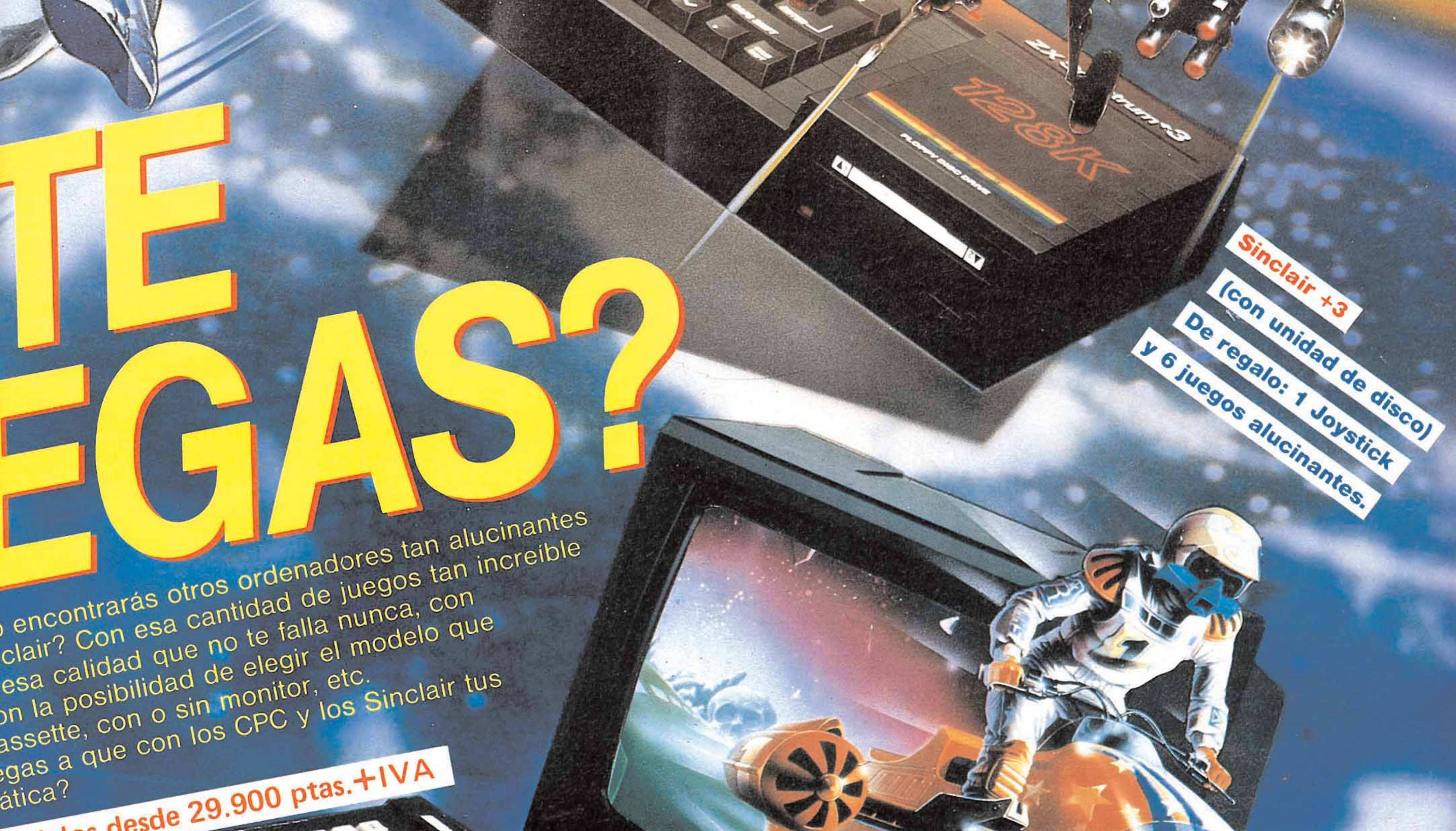
RECOMENDADOS

1. **RENEGADE III** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **PERICO DELGADO CICLISMO** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
3. **GONZZALLEZ** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **STORMLORD** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **HATE** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **XENON** — MELBOURNE HOUSE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **OBLITERATOR** — PSYGNOSIS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **ULISES** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
9. **RESCATE ATLANTIDA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **THE GAMES SUMMER EDITION** — EPYX *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **RUN THE GAUNTLET** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **VINDICATORS** — DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **DOUBLE DRAGON** — MELBOURNE HOUSE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **METROPOLIS** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
15. **POWERPLAY** — ARCANA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **SKATE OR DIE** — ELECTRONIC ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **THE MUNSTERS** — AGAIN, AGAIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **TURBO CUP** — LORICIELS *(Spectrum, Amstrad)*
19. **BATMAN, THE CAPED CRUSADER** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **ALIEN SYNDROME** — ACE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
AMSTRAD
CPC 464
¿QUE
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
DATACORDER
¿Qué te juegas a
como los CPC o
—más de 15.000–,
fantásticos regalos
quieras: con
Y tú, papá, ¿que
hijos aprenden
sinclair



CPC 6128
(con unidad de disco)
De regalo:
8 juegos increíbles.

AMSTRAD

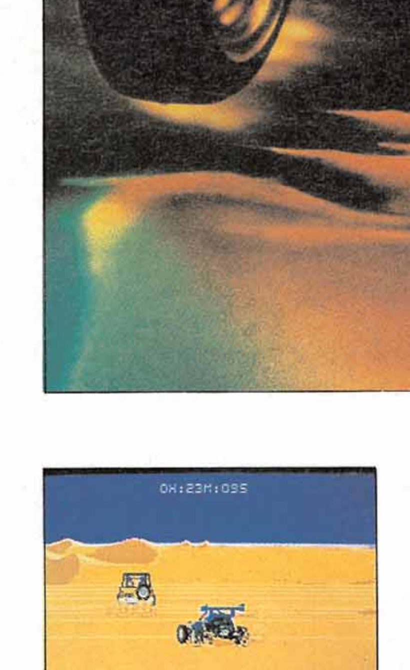


De Túnez a Dakar en cinco etapas

AFRICAN RAIDERS

■ TOMAHAWK ■ ATARI, PC

Si alguna vez conocieséis a algún piloto de rally que hubiese participado en una carrera a través del desierto al estilo de la famosa «Paris-Dakar», os podría dar sin ningún género de dudas una larga lista de buenas razones para que jamás os embarcáseis en semejante empresa...



Durante el día, un sol abrasador provocando temperaturas de más de cuarenta grados a la sombra; por las noches, giro de 180 grados en el clima con intensos fríos capaces de congelarle los huesos a cualquiera; imprevisibles tormentas de arena, dunas, arenas movedizas, pedregales... Un auténtico calvario no sólo para el piloto, sino también para la mecánica de los prototipos.

Y por si todo esto fuera poco, las dificultades de orientación complican tu objetivo hasta el límite. Perderse en el desierto es casi tan fácil como encontrar un grano de arena en el desierto...

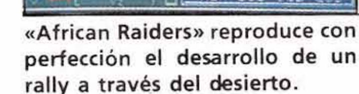
En fin, que a menos que uno sea poco más o menos un auténtico loco, o que pueda confiar al cien por cien en sus posibilidades y en las de su vehículo, lo más práctico es dedicarse a los rallies por carretera y dejarle el desierto a los escorpiones o a los lagartos, que al fin y al cabo son los únicos capaces de encontrarse allí como pez en el agua.

Pese a todo, los programadores de Tomahawk han decidido tomar en consideración el primer factor antes comentado, la locura, y han llegado a la conclusión de que a pesar de todo —y mucho nos tememos que no se equivocan— más de uno de vosotros está dispuesto sin más a lanzarse con su vehículo a las abrasadoras arenas del desierto. Eso es al menos lo que nos ofrece «African Raiders», todo un simulador deportivo, que va a poner a dura prueba no solo vuestras dotes de conducción, sino también otras cualidades como la resistencia y la orientación.

El rally

El juego está dividido en cinco etapas, comenzando la carrera en Túnez, y concluyendo en Dakar. Nuestra misión consiste obviamente en completar todas y cada una de estas cinco etapas, luchando siempre por conseguir las mejores clasificaciones y los mejores tiempos.

Para ello disponemos de dos sistemas diferentes, cuyo uso dependerá directamente del grado de experiencia que tengamos con el juego. El primero consiste simple y llanamente en seguir la ruta balizada que señala con precisión el camino; el segundo, bastante más complejo pero mucho más rápido consiste en aventurarnos, prescindiendo de la ruta señalizada a través del desierto. Con esto conseguiremos atajar considerablemente.



«African Raiders» reproduce con perfección el desarrollo de un rally a través del desierto.



La carrera está dividida en cinco etapas, comenzando en Túnez y concluyendo en Dakar.



Si atropellamos a uno de los nativos de la región, nos dedicará todo tipo de improperios.



Fuera del camino balizado por la organización encontraremos algunas sorpresas.



Ni siquiera la llegada de la noche impedirá que prosigamos nuestro tortuoso camino.



Si somos capaces de orientarnos con nuestro ordenador de ruta podremos atajar por el desierto.

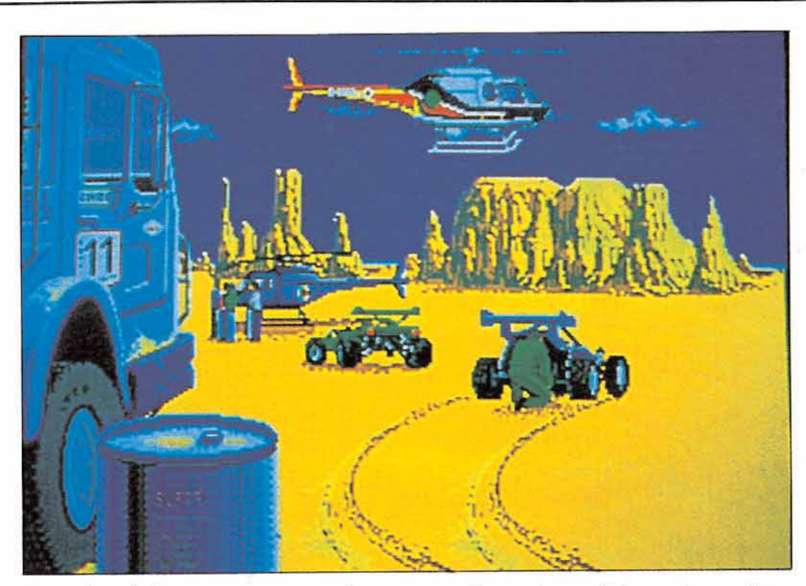
ya que la mencionada ruta resulta notablemente tortuosa. A su favor sin embargo hay que destacar el hecho de que los terrenos por los que discurre son menos arenosos y accidentados, por lo que nuestro vehículo puede desarrollar mayor velocidad, y sobre todo evita el mayor problema que presenta el segundo sistema: perderse, cosa bastante sencilla por mucho que se consulte el detallado mapa dividido en cuadrantes que el juego incluye.

El coche

El vehículo que pilotamos es un pequeño 4x4, es decir, que dispone de tracción a las cuatro ruedas. Esto nos resultará de suma utilidad para hacer frente a los terrenos arenosos, en los que un vehículo normal apenas si sería capaz de ponerse en marcha. También disponemos de la posibilidad de modificar la tracción de nuestro vehículo y dejarla en solo dos ruedas, con lo que ganaremos en velocidad y perderemos en potencia y agarre, por lo que sólo es recomendable hacer uso de esta posibilidad mientras nos encontremos dentro del sendero delimitado por las balizas.

Otra característica destacable





Tanto la música como la escena de presentación están perfetamente realizadas, al igual que el programa en conjunto.

de nuestro vehículo es que posee marcha atrás y punto muerto, cosas que aunque parezcan normales, no han sido incluidas con anterioridad -salvo error u omisión- en ningún otro programa de este mismo género.

Por último hay que hacer mención de la característica tal vez más sorprendente de nuestro coche, como es la inclusión de un pequeño ordenador de a bordo que nos mantiene informados en todo momento de nuestra posición, mediante un sistema de coordenadas que nos permite situarnos perfectamente en el mapa del juego.

Los peligros

Varios serán los peligros que nos acecharán a lo largo de la carrera. Algunos ya han sido comentados, como la desorientación, pero faltan por mencionar otros no menos preocupantes como las colisiones o el consumo de carburante.

Podemos colisionar contra todos aquellos obstáculos que aparezcan en el camino, pero el verdadero peligro sólo se producirá cuando la velocidad a la que lo hagamos sea bastante elevada, ya que en este caso nuestro vehículo volcará aparatosamente, lo que puede ser causa de serias averías en la mecánica de nuestro coche. Sobra decir, claro está, que si alguna de estas averías afecta al ordenador de a bordo, este puede empezar a facilitarnos informaciones incorrectas sobre nuestra posición, con lo cual estaremos perdidos inexorablemente.

En cuanto al consumo de fuel, nuestro vehículo va cargado con suficiente combustible como para realizar casi dos veces la etapa, pero si en algún despiste nos alejamos en exceso de nuestra ruta, el número de kilómetros a realizar para completar la etapa aumentará considerablemente, lo cual nos expondrá a quedar anclados a perpetuidad en medio del desierto.

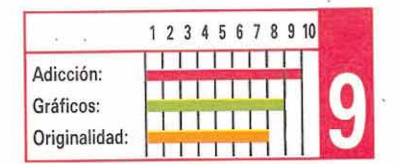
Nuestra opinión

«African Raiders» es ante todo un programa tremendamente realista, ya que las acciones que en él tenemos que realizar son exactamente las mismas que piloto y copiloto, uno a los mandos del volante y otro mapa en mano, desarrollan en un rally real. Sin embargo, todo ello se maneja a través de un número relativamente reducido de teclas, pudiendo además utilizar un joystick para controlar la velocidad, marchas y dirección del vehículo.

En lo referente a los aspectos técnicos, el juego tampoco tiene desperdicio: buenos gráficos, rápido movimiento, sonido correcto, «scroll» insuperable, son algunas de las características más destacables de «African Raiders», junto con un nivel de adicción que se irá elevando a medida que os hagáis con su manejo y logréis meteros -por decirlo de alguna manera- en ambiente.

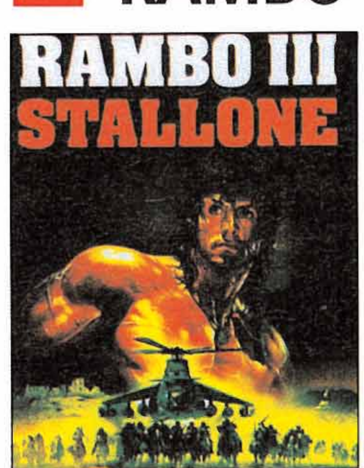
En definitiva, que esta primera toma de contacto con Tomahawk, a traves de su «African Raiders», no ha podido dejarnos mejor sabor de boca. Esperemos que pronto sean capaces de sorprendernos con otro auténtico «juegazo» como este. ■

J.E.B.



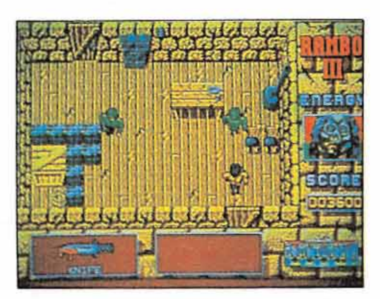
De 8 a 16

RAMBO III



DOMARK

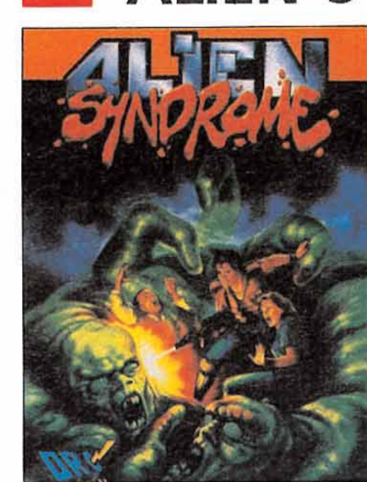
Esta es, si la memoria no nos falla, la tercera ocasión en que Sylvester Stallone aparece en nuestras pantallas, y lo hace como protagonista del juego inspirado en la tercera parte de la saga «rambesca». Ocean, la encargada de dar vida al programa, puso manos a la obra y el resultado fue un completo programa dividido en tres partes en las que el arcade y la video-aventura se alternan constantemente. ■



Gráficamente esta versión Atari supera a sus predecesores de 8 bits.

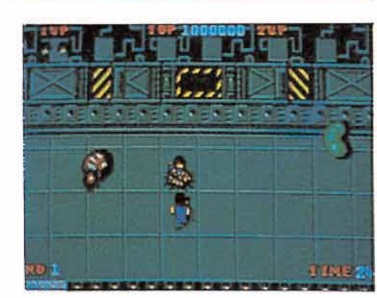
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

ALIEN SYNDROME



THE EDGE

Las máquinas recreativas continúan siendo una de las principales y más rentables fuentes de inspiración de las casas de software. En esta ocasión, la prestigiosa The Edge ha sido la encargada de realizar las conversiones de «Alien Syndrome», la máquina que en su día creara Sega. Lo que nos ofrece esta versión Atari es un arcade de sencillo pero adictivo desarrollo, con un nivel técnico bastante cuidado, que supera con creces el de las versiones ya conocidas. ■



«Alien Syndrome» es un sencillo arcade realizado técnicamente.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

SPITTING IMAGE



DOMARK

Pese a que todos en principio nos las prometíamos muy felices al recibir la noticia de que Domark estaba realizando un juego basado en los destornillantes «Spitting image», lo cierto es que una vez que el juego estuvo terminado la decepción fue unánime, ya que se quedó en un mediocre juego de lucha.

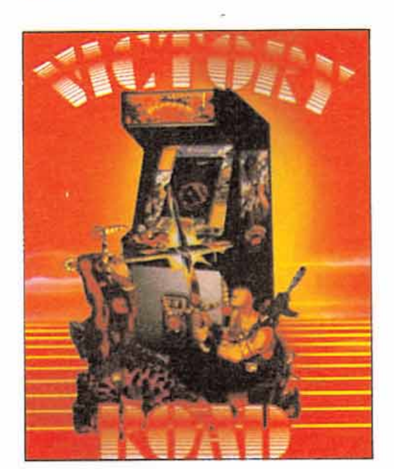
Esta versión Atari, a pesar de contar con una buena calidad gráfica y sonora resulta igualmente decepcionante. ■



A pesar de contar con mejores gráficos, esta versión es decepcionante

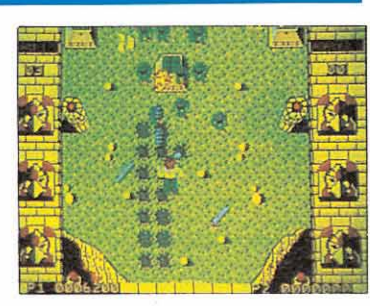
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

VICTORY ROAD

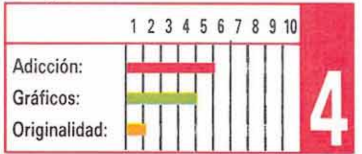


IMAGINE

Si las versiones de 8 bits de este arcade inspirado en la máquina original de SNK ya resultaron bastante deplorables, poco —por no decir nada— nuevo ni bueno ofrece esta versión Atari. Si a esto le unimos que ya de por si la máquina de SNK tampoco era original la conclusión no puede ser otra que Imagine, atraviesa definitivamente una grave crisis. ■



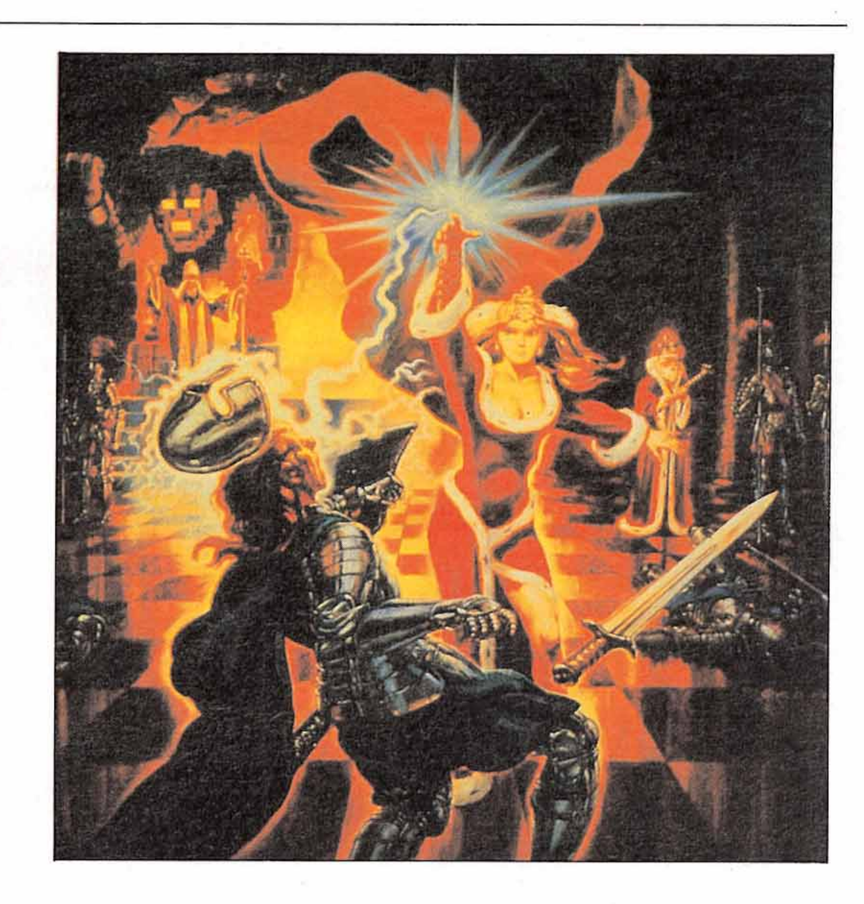
«Victory Road» confirma la crisis de Imagine.





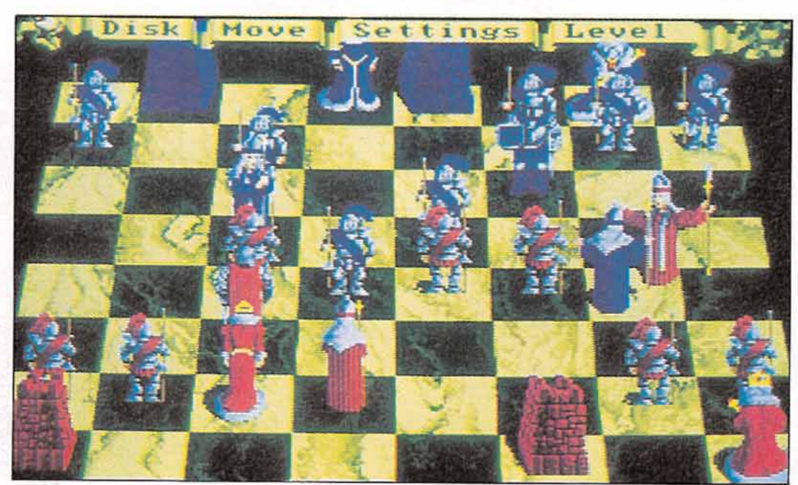
Un ajedrez muy «animado»

BATTLE CHESS

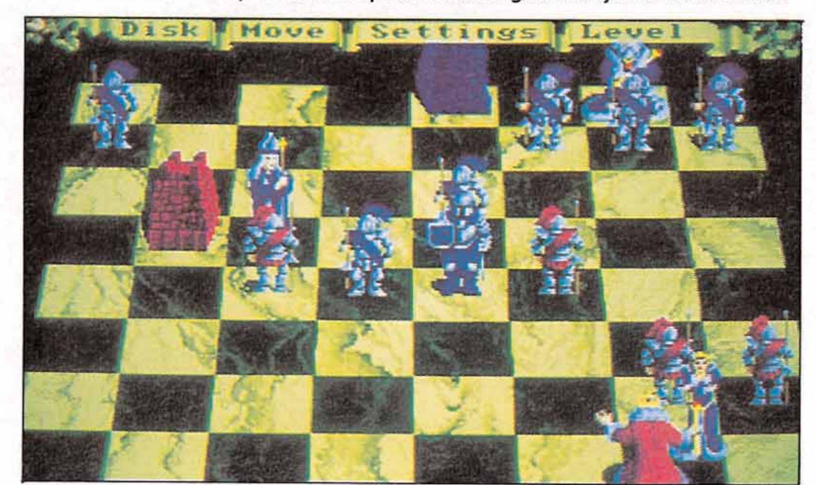


Nada podía parar al enorme monstruo de piedra. Cada paso era un horrible golpe sobre el inocente suelo. Un poco más allá un pequeño soldado lo contemplaba aterrorizado. Cuando el monstruo llegó a su lado, las rodillas comenzaron a temblarle. No pudo hacer otra cosa que soltar su patética lanza y esperar clemencia. Pero lo único que llegó de este fue un tremendo puñetazo en la cabeza que le hundió en el suelo. Poco después, el monstruo se transformaba en un edificio sin vida.

- *Electronic Arts*
- *Pc., Amiga, Atari*



El movimiento de las piezas corresponde a las reglas del ajedrez tradicional.



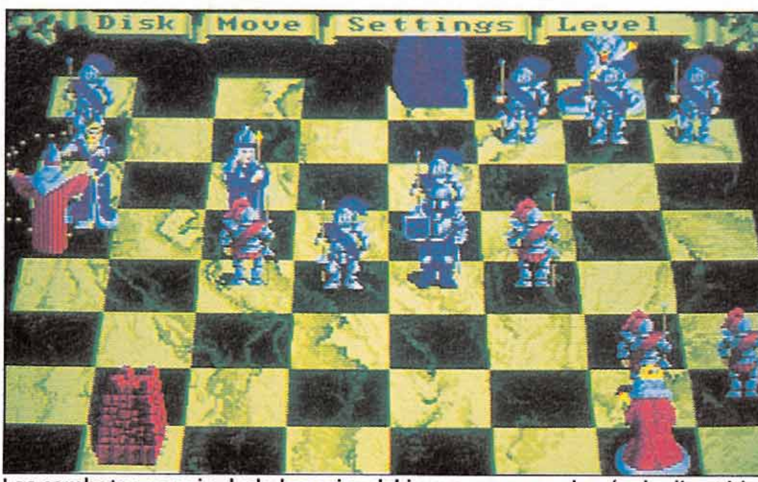
La animación de los personajes está muy conseguida, dotando a cada pieza de su propia personalidad.

Cualquiera de las personas que haya leido el párrafo anterior, pensará que estoy hablando del último juego de aventuras que ha salido para esta máquina. Sin embargo, no es así. Pese a lo que pueda parecer por lo escrito más arriba, el combate descrito no pertenece a ningún juego de aventuras y si a uno de... ajedrez.

Pero es un juego de ajedrez muy especial. Para empezar, tus piezas no son las aburridas figuras de siempre: tienen manos, pies y cabeza y representan un pequeño ejército medieval. Además, se mueven, esto es, andan cuando se les manda moverse de una casilla a otra (siempre que el movimiento sea legal). Pero lo mejor es cuando han de «comer» a una pieza contraria: el proceso no se limita a la desaparición de la pieza en cuestión: previamente se librará un duro combate entre ambas, donde cada una de ellas aprovechará sus habilidades según sus características. Pero no te preocupes, siempre ganará quien lo deba hacer.

Descripción del juego

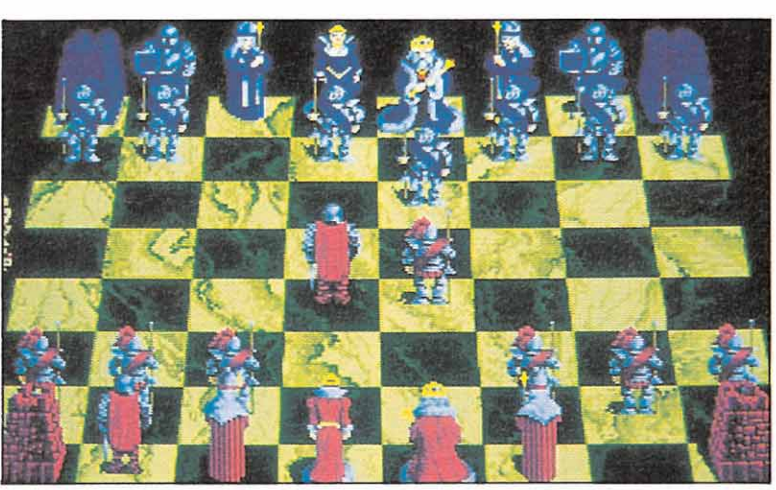
Como he venido diciendo se trata de un ajedrez fantástico. El juego se realiza como el tradicional, pero escenificando cada uno de los movimientos. Las fichas están perfectamente diseñadas, siendo sus movimientos acordes a su rango. Así, el caballero (caballo) tendrá un porte marcial en sus andares. Por el contrario, la voluptuosa dama no dudará en contonear su cimbreante cadera en un provocativo paseo. No obstante, el movimiento más espectacular es el de la torre: dicha pieza se transforma en un monstruo de piedra



Los combates son sin duda lo mejor del juego, ya que además de divertidos son sorprendentes.



El sonido está muy cuidado y a la altura de los gráficos.



El ordenador no es un rival demasiado potente, pero siempre puede elegirse la opción de dos jugadores.

que avanza con grandes y ruidosos pasos, y que no disimula su perversa carcajada en ningún combate.

Hablando de estos, hay que decir que son lo mejor del juego. La mayor parte son divertidos y consiguen con facilidad provocar la sonrisa del jugador sino la carcajada. Lo cierto es que dan ganas de jugar sólo por ver estas batallitas. No me resisto a narrar alguna: por ejemplo, la torre devorará con su enorme boca a la dama si esta llega a caer en su camino... Mejor no cuento más porque lo ideal es que lo experimente y lo vea por primera vez cada jugador.

El sonido está muy cuidado y a la altura de los gráficos: los gritos de la dama, las carcajadas de las torres, los pasos de cada pieza... Tal vez lo más llamativo sea el sonido estéreo que se ha usado, de forma tal que cuando se mueven o golpean las blancas suena por un canal, haciéndolo por el otro cuando son las negras las que producen los sonidos. Es un punto más a favor del juego.

También lo es la gran cantidad de opciones que permite y que son accesibles en todo momento del juego. Por cierto, también es bastante espectacular el acceso a cada submenú, que viene impreso en un pergamino sostenido por pequeños querubes, cuyo aleteo ocupará por unos instantes los altavoces. Se puede elegir entre diez niveles de habilidad: en las instrucciones viene el tiempo máximo por jugada que consume el ordenador en cada nivel, con lo que podrás elegir el adecuado en función del tiempo que tengas. También está el clásico menú que te permite salvar y cargar una partida, empezar otra... Un tercer menú te ofrece las posibilidades de elegir rival, o sea otra persona (con modem o in situ) o el ordenador, quitar el sonido o elegir entre tablero de dos y tres dimensiones. Finalmente hay otro menú que te permitirá forzar la jugada (si el ordenador se pasa de tiempo), repetir...

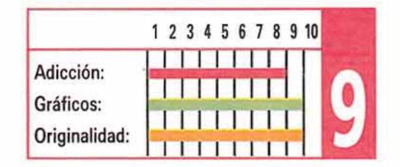
Y llegamos al punto flaco del programa: ¿Qué tal juega al ajedrez? Pues lo siento: si estabas buscando un rival potente para tus enormes cualidades más vale que dejes de leer. Si bien sólo llegué a jugar los dos primeros niveles he de decir que le gané sin dificultad. Esto puede significar dos cosas: o yo soy muy bueno o el ordenador es más bien flojo. Comoquiera que la primera no es, ni mucho menos, cierta he de pensar en la segunda. Mis sospechas se ven confirmadas cuando veo en el manual que enseñan a jugar al lector. De esto fácilmente se extrae la conclusión de que el juego no va dirigido a expertos sino a gente que quiera pasar un buen rato viendo batallitas: o sea, a una inmensa mayoría.

Nuestra opinión

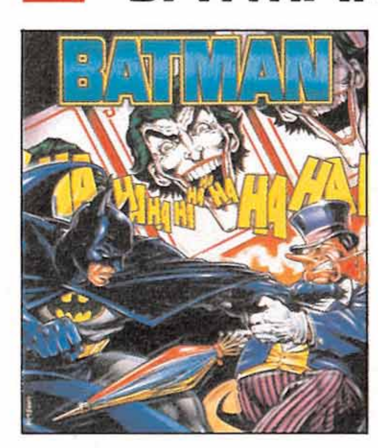
Se trata de un programa que tomando como base al ajedrez lo disfraza de tal forma que lo hace parecer una batalla animada. Conste que no lo digo en perjuicio del juego, pues te lo puedes pasar en grande sin tener ni idea. Pero lo cierto es que no será un gran rival si posees grandes dotes como jugador.

En fin, lo recomiendo a todos, sean o no expertos en este juego, siempre que no estén buscando un rival ya que encontrarán un amigo. Por cierto, cuando el peón come a la dama... ■

Fernando Herrera González



BATMAN

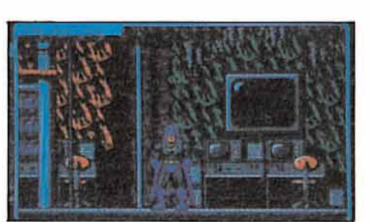


OCEAN

Esta es la segunda ocasión en que este popular personaje del cómic se asoma a las pantallas de nuestros ordenadores para protagonizar una videoaventura.

El juego, que se desarrolla viñeta a viñeta alcanza en esta versión Amiga una dimensión espectacular, con unos gráficos sencillamente sensacionales.

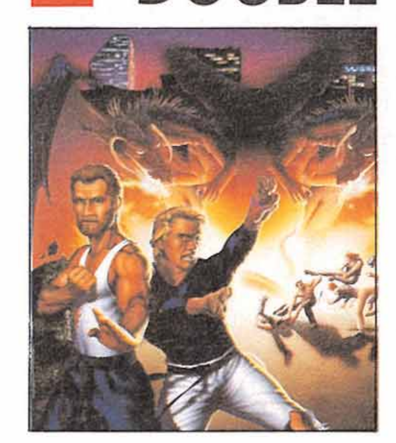
La complejidad de la misión, dividida en dos partes, asegura además horas y horas de diversión. ■



La versión Amiga es una de las más espectaculares tanto en gráficos como en sonido.



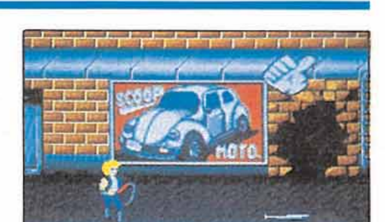
DOUBLE DRAGON



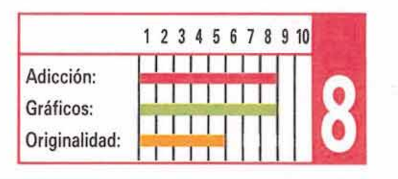
MELBOURNE HOUSE

De todas las máquinas surgidas al amparo de las artes marciales, «Double Dragon» es probablemente la que mayor nivel de popularidad ha conseguido.

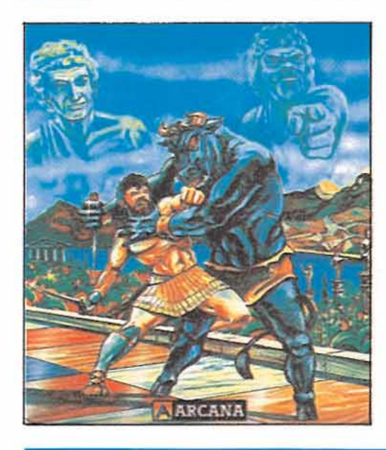
Esta versión Amiga alcanza un nivel de espectacularidad muy cercano al de la máquina original. El único detalle negativo dentro del juego es su escasa dificultad, ya que es incluso posible acabar el juego en la primera partida. ■



La acción se desarrolla viñeta a viñeta como si de un cómic se tratase.



POWERPLAY



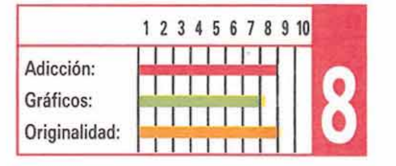
ARCANA

Partiendo de un planteamiento muy similar al del popular «Trivial Pursuit», Arcana ha dado forma a un superentretenido juego que además hace buen uso de la potencia gráfica y sonora de nuestro Amiga.

Hasta un máximo de cuatro jugadores pueden participar en el juego, ambientado en la mitología griega. ■



Las partidas a «muerte» con nuestros amiguetes están más que aseguradas.



LED STORM



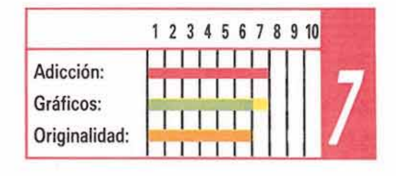
CAPCOM

Basada en la máquina de sencillo pero adictivo desarrollo que ellos mismos crearan, esta versión Amiga es la más notable no sólo en cuanto a calidad gráfica y sonora sino también en rapidez.

El juego incluye una más que respetable cantidad de niveles, por lo que teniendo en cuenta que el grado de dificultad tampoco es muy elevado, «Led Storm» puede mantenerse el interés. ■



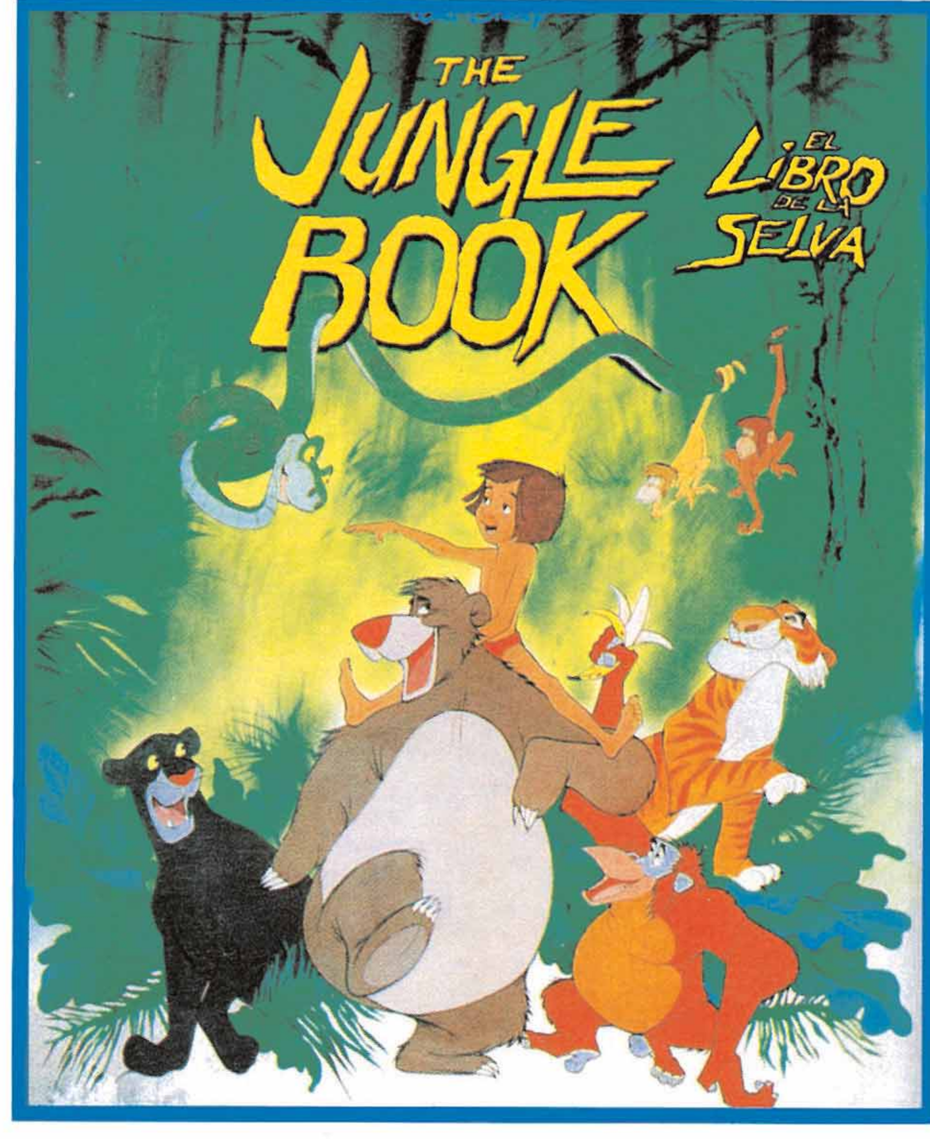
La versión Amiga es la más notable y sobre todo la más rápida.





Revive toda la emoción de la película de Disney

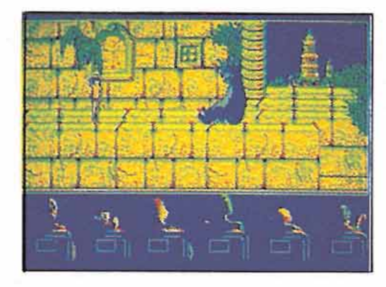
EL LIBRO DE LA SELVA

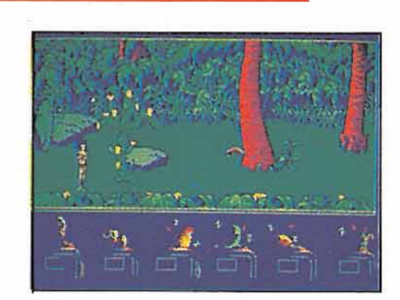


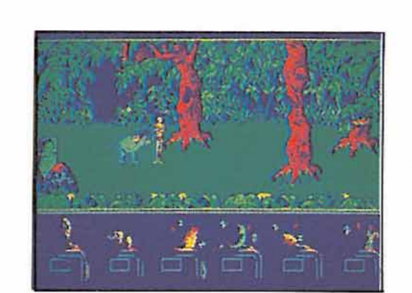
■ COKTEL VISION ■ PC, Atari, Amiga

Después del éxito conseguido con «Quién engañó a Roger Rabbit», la compañía francesa Coktel Vision vuelve de nuevo a la carga con otro título inspirado en una producción de Walt Disney: «El libro de la selva». Olvidaos por tanto por algún tiempo del frenético Hollywood en el que vivía Roger y abrir los ojos a las fascinantes aventuras que la selva esconde en su interior...

Mowgli, Baloo, Baghera... Si a alguno de vosotros no le suenan de nada estos nombres, lo único que se nos ocurre es que podéis tener uno de estos dos problemas: primero, que no seáis de este planeta; segundo, que hayáis cometido el error de no ver la película de Walt Disney temiéndoos encontraros con una historia de dibujos animados infantiloide. En cualquiera de los dos casos, no sabéis lo que os estáis perdiendo, porque «El libro de la selva» —tanto el libro de Kippling como la película— es una de esas obras imprescindibles de conocer, llena de ternura, humor, fantasía, y como no, con su imprescindible moraleja incluida. Así que, seáis o no de este planeta, y os guste o no el juego de Coktel Vision, subsanar rápidamente este problema antes de nada.









Volviendo a lo nuestro, el programa, lo primero que se deduce de la primera visión de «El libro de la selva», es que aunque su aspecto resulta notablemente menos espectacular que el de su predecesor, también supera bastantes de los pequeños incovenientes que «Quién engañó...» presentaba, especialmente en cuanto al desarrollo del juego se refiere.

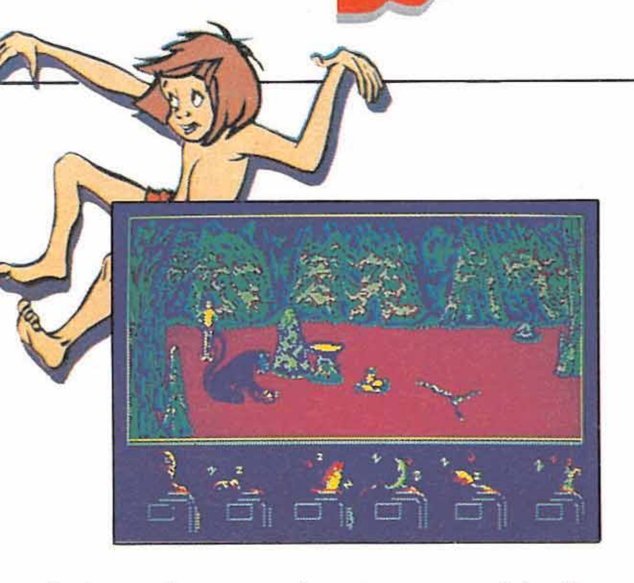
Por una parte, las continuas e insufriblemente largas cargas de disco que «Roger Rabbit» realizaba entre fase y fase, se han sustituido en esta ocasión por pequeños accesos en ciertos puntos del juego para la carga de nuevos escenarios. Por otra, se ha dejado de lado el elemento arcade para adentrarse más a fondo dentro de la videoaventura, ya que nuestra misión consiste básicamente en recoger y utilizar diversos objetos en determinados lugares, de la misma forma que ocurría en «Roger Rabbit». Por último, el nivel de dificultad se ha dosificado más cuidadosamente, haciendo factible que podamos disfrutar sin demasiados problemas de una respetable cantidad de tiempo de juego dentro de una misma partida.

Pasemos ya sin más a ver exactamente que es lo que nos ofrece «El libro de la selva», y cual es su desarrollo...

El juego

Nuestra misión consiste en atravesar los cuatro escenarios diferentes en que el juego está dividido: la jungla, el templo, las grutas y la sabana. Cada uno de ellos está diseñado en forma de laberinto tridemensional, con puertas que comunican entre sí las pantallas no sólo a izquierda y derecha, sino también hacia arriba y abajo, en un estilo muy similar a la forma en que ocurría en juegos como «Barbarian II» o «Tir na nog».

Las dificultades contra las que deberemos luchar para conseguirlo son básicamente dos: por una parte los animales hostiles que se encuentran repartidos a lo largo y ancho de los cuatro escenarios y que nos atacarán incesantemente lanzándonos todo tipo de objetos como cocos o plátanos. Por otra parte tendremos que ocuparnos también de



eliminar a los personajes que custodian los accesos a determinados lugares, ya que de otra forma tan solo podremos movernos a través de un número muy reducido de pantallas sin avanzar lo más mínimo en nuestra misión. La única manera de conseguir esto es recoger los diferentes objetos que se encuentran repartidos por la selva, y lanzárselos a los guardianes, pero tendremos que tener en cuenta que cada uno de ellos tan solo es vulnerable a un tipo determinado de objeto, por lo que básicamente nuestro principal cometido a lo largo de todo el juego será averiguar que objeto elimina a cada guardián, y en qué lugar podemos encontrarlo, ya que para terminar de complicar las cosas sólo podemos transportar simultáneamente un máximo de un seis objetos de un mismo tipo.

El marcador de vidas está representado de una manera tremendamente original: la pantalla en general está realizada como si se tratara de un pequeño cine, con su patio de butacas en su zona inferior, sus cortinas, y la pantalla de proyección en la que transcurre el juego en sí. Pues bien, en la zona del patio de butacas se encuentran sentados un total de seis espectadores que representan exactamente nuestro número de vidas; cada vez que perdamos una, uno de los espectadores se dormirá. No hace falta decir que si se llegan a dormir los seis, la partida concluirá.

Existen dos posibles causas para la pérdida de una vida, que son por un lado el contacto directo con un animal hostil, y por otro la acumulación de golpes recibidos por los objetos que estos nos lanzan. Por ello será importante también ir memorizando que animales nos atacan y cuales no, y poder decidir así si nos acercarnos a ellos.

Conclusión

Aunque como ya comentabamos al principio «El libro de la selva» es notablemente más sencillo en su desarrollo que «Quién engañó a Roger Rabbit», también es cierto que es mucho menos espectacular, y sobre todo, presenta un aspecto bastante menos original e innovador. Con esto queremos decir que aunque la idea en que el juego está inspirado no deja nada que desear, si lo deja el juego en si, ya que en definitiva las acciones que tenemos que realizar desde el principio al final del juego son exactamente las mismas, y lo único que cambia de una fase a otra son los gráficos que componen el decorado que sirve de fondo a la aventura.

Estos por cierto están magníficamente bien realizados, al igual que todos los de los personajes que aparecen a lo largo del juego, de la misma manera que ocurre con el sonido y los movimientos, que resultan correctos en todo momento. Una vez más, Coktel Vision ha logrado reproducir a la perfección en pantalla, el ambiente y el aspecto de una pequeña película de dibujos animados, lo cual en definitiva hace que el juego -manteniendo las distancias- recuerde en gran parte a la película de Disney.

Tan solo ya un par de pequeños detalles a criticar. El primero, que no se hayan aprovechado las canciones de la película como sintonía para el programa. Ignoramos por que ha ocurrido esto -nos imaginamos que si Coktel Vision tenía los derechos sobre el libro y la película también los tendría sobre la música- pero es una auténtica lástima. Y hablando de esto, lo que si resulta sencillamente lastimoso es el sistema de protección a traves de claves de colores que el programa utiliza. Dejando a un lado el tema de si son o no necesarias las protecciones, lo cierto es que existen sistemas más modernos y sobre todo bastante menos molestos para proteger un programa. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Entrevista

Roland Oskian

DIRECTOR DE COKTEL VISION



"El 50 por ciento de nuestros productos son originales"

El nombre de Coktel Vision, sin duda resultará muy familiar, a quienes sigan de cerca el mercado de los video-juegos y principalemente a los usuarios de 16 bits, a raíz del lanzamiento de «Quién engañó a Roger Rabbit», el programa que les catapultó hacia el éxito. Para conocer su presente, proyectos y algún que otro secreto, Micromanía visitó la central de Coktel Vision en París.



El equipo de Coktel Vision posó para la posteridad.

— ¿Puedes definirnos, en general, las principales características de la compañía, vuestra línea de productos, marketing, etc.?

Nosotros lanzamos nuestros productos en relación directa a la línea que nos marca el mercado. En estos momentos, te puedo decir que nuestra producción se divide en tres grandes grupos : juegos, programas educativos y otro que es difícil de definir, pero que es algo así cómo utilidades domésticas. En relación a la segunda parte de la pregunta, te diré que trabajamos exclusivamente en 16 bits y en cuanto al marketing, tratamos de encontrar en cada país una buena compañía que promocione y distribuya nuestros productos; en España, por ejemplo System 4.

— ¿Cuántos programadores componen el equipo fijo de Coktel Vision? ¿Trabajáis también con colaboradores?

La mayoría de las compañías trabajan con colaboradores, unas con más y otras con menos, en nuestro favor he de decir que más del 80 por ciento del trabajo técnico está hecho por personal fijo. El equipo técnico de Coktel Vision está compuesto por cuatro jefes de proyectos, once programadores, nueve grafistas y un especialista en sonido.

— ¿A qué se debe la creación de Tomahawk?

En Francia teníamos un problema. Coktel Vision era muy conocida por los juegos y los programas educativos, por lo que nuestra imagen en el mercado estaba un poco confusa. Tomahawk se ha creado para clarificar nuestra proyección hacia el exterior. De aquí en adelante, Coktel Vision se dedicará a los programas educativos y Tomahawk a los juegos.

— ¿Por qué casi todos vuestros programas están inspirados en personajes conocidos a través de cómics, películas o libros? ¿Pensáis realizar un programa enteramente original?

Esto no es del todo cierto. En estos momentos, se puede tener esta impresión porque en España estamos comenzando y ha llegado sólo una pequeña parte de nuestra producción. Sin embargo, pronto comprobarás que el 50 por ciento de nuestros títulos son completamente originales.

— ¿Cómo habéis conseguido los derechos de las películas de Walt Disney?

Creo que fue trascendental el trabajo que realizamos en la animación de «El Libro de la Selva». A partir de ese momento , ellos se convencieron de nuestra capacidad y en especial de la calidad de nuestros gráficos, que son muy importantes para los responsables de Walt Disney.

— ¿Pensáis realizar conversiones a ocho bits de algunos de vuestros programas?; hay rumores que afirman que dentro de muy poco aparecerá la versión Spectrum de «Roger Rabbit».

Coktel Vision desde su comienzo ha trabajado en 16 bits y de momento pensamos seguir igual. En cuanto al rumor que ha surgido en Gran Bretaña sobre la versión en Spectrum de «Roger Rabbit», es falso; nosotros estamos trabajando sólamente en la versión en Atari.

— En todos vuestros programas el aspecto gráfico es muy importante ¿Es ésto lo que más le importa al público de un juego?.

Efectivamente , en un programa los gráficos son importantísimos, pero con el tiempo ganarán también importancia los sonidos y la música, gracias a las posibilidades de los equipos técnicos como el CDROM, CDI...

— ¿Cúales serán vuestros próximos lanzamientos?

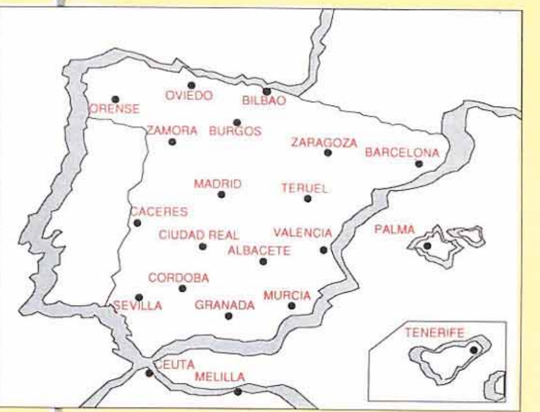
«Legend of Djel», una aventura en un universo fantástico y «ESS Hermes», un simulador de la lanzadera espacial europea.

1ª Competición Internacional de videojuegos

¡TÚ PUEDES SER

Forma parte del equipo representante de España para competir contra Francia, Inglaterra y Alemania





Estas son las sedes elegidas

Escoge la sede donde deseas participar, de entre las ciuidades representadas en el mapa. No olvides indicar la sede en el sobre.

ALBACETE
Ordemanía.
C/ Torres Quevedo nº 34.
Tfno: 967/ 227944.

BARCELONA
Platinum.
C/ Roger de Flor nº 25.
Tfno: 93/ 4470361
D.P.: 08013.

BILBAO
Txesmika S.A.
C/ General Concha nº 12.
Tfno: 94/ 4446868.
D.P.: 48008.

BURGOS
Hijos de Santiago Rodríguez.
C/ Plaza Mayor nº 22
Tfno: 947/ 201443
D.P: 09003

CACERES
Boutique Don Juan.En colaboración con Publisher.
C/ Urbano González Serrana nº 33.
Tfno: 927/ 530249.
D.P.: 10300. Navalmora de la Mata (Cáceres).

CEUTA
(El lugar de la competición se comunicará personalmente a los participantes).

CIUDAD REAL
Meyca.
C/ General Rey nº 6.
Tfno: 926/ 226154.
D.P.: 13001.

CORDOBA
Discovery Informática.
C/ García Lovera nº 5
Tfno: 957/ 478938.
D.P.: 14002.

GRANADA
Ofimática Granada.
C/ Avda. de Gracia nº 4
Tfno: 958/ 252895
D.P.: 18002

MADRID
Mega-games
C/ Ferraz nº 59
Tfno: 91/ 4497863
D.P.: 28008

MELILLA
Ofi-Tronic.
C/ Alvaro de Bazán nº 6
Tfno: 952/ 688410.
D.P.: 29806

MURCIA
Tambit.
C/ Corbalán nº 12 Bajo.
Tfno: 968/ 217838.
D.P.: 30002.

ORENSE
Bermelló S.A.
C/ General Franco 123.
Tfno: 988/ 221787.
D.P.: 32003.

OVIEDO
Waprado Informática.
C/ Toreno nº 5.
Tfno: 485/ 240621.
D.P.: 33004.

PALMA MALLORCA
C.C.R.
C/ Vía Alemania nº 1.
Tfno: 971/ 710735.
D.P.: 07003

SEVILLA
Romero Informática
C/ Pozo Nuevo nº 8
Tfno: 954/ 850222
D.P.: 41530 Morón (Sevilla)

TENERIFE
(El lugar de la competición se comunicará personalmente a los participantes).

TERUEL
Blasco Electrodomésticos. S.L.
C/ Tomás Nogues nº 16.
Tfno: 947/ 602312.- 601929
D.P.: 44001

VALENCIA
Eugenio Soler. S.L.
C/ Avda Pío XII, s/n. Nuevo Centro tienda nº 13
Tfno: 96/ 3470316
D.P.: 46009

ZAMORA
Telerradio.
C/ Calle de la Ría nº 20.
Tfno: 988/ 630528
D.P.: 49600 Benavente (Zamora).

ZARAGOZA
Floppy Informática.
C/ Rodrigo Rebolledo nº 7-9.
Tfno: 976/ 324606.

Por primera vez en la historia de los Videojuegos se pone en marcha una competición de ámbito internacional donde los buenos «jugones» tendrán oportunidad de demostrar su habilidad. Como es lógico, las más importantes revistas del sector en toda Europa se han ocupado de llevarla a cabo. Se trata de TILT (Francia), COMPUTER AND VIDEO GAMES (Inglaterra), SMASH (Alemania) y MICROMANIA (España).

El concurso tendrá lugar en tres fases: LOCAL, NACIONAL e INTERNACIONAL. Cada país organiza y controla las fases LOCAL y NACIONAL. La fase INTERNACIONAL, en esta primera edición, tendrá lugar en FRANCIA.

En cada país se desarrollará la competición en los ordenadores más difundidos y en España son los siguientes: SPECTRUM, AMSTRAD CPC, ATARI, AMIGA y PC.

PARTICIPANTES

Todos los lectores de MICROMANIA podrán escribir manifestando su deseo de participar, rellenando para ello las soluciones al cuestionario adjunto. Posteriormente recortará la casilla de las soluciones (no valen fotocopias) y la enviará, antes del día 14 de Junio de 1989, a:

MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A.
Carretera de Irún Km.12,400. 28049 MADRID

Cada participante indicará claramente en una esquina del sobre la palabra «EUROCHALLENGE», además de la sede donde le gustaría competir y el sistema de ordenador elegido entre los siguientes: Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad y PC. De esta forma comienza el periodo de entrenamiento.

Posteriormente se procederá a un sorteo ante Notario, el dia 15 de Junio de 1989, para elegir a los 25 participantes de cada sede (5 por cada sistema) de entre los acertantes del cuestionario, lo que hace un total de 525 participantes en toda España.

PROGRAMAS

Los programas seleccionados para la competición son los siguientes:

ORDENADOR	TITULO	CASA
SPECTRUM	BLASTEROIDS	IMAGE WORKS
AMSTRAD	ULISES	OPERA SOFT
PC	DOUBLE DRAGON	MELBOURNE HOUSE
ATARI	SKWEEK	LORICIELS
AMIGA	OPERATION WOLF	OCEAN

La apreciación objetiva de la calidad de un jugador se hará únicamente por la puntuación obtenida que controlará un responsable de cada tienda (el juez) y no por otros conceptos como habilidad, porcentaje de juego resuelto, número de vidas extras obtenidas, etc.

En los juegos en los que determinada combinación de teclas proporciona vidas extras o energía infinita, no podrá utilizarse este recurso para no dar ninguna ventaja a unos jugadores sobre otros.

Cada jugador se presentará para participar en una sola máquina teniendo en cuenta el juego seleccionado para ese ordenador, el cual no podrá ser sustituido por ningún otro. Los jugadores podrán utilizar, si lo desean, su propios joysticks.

CAMPEÓN DE EUROPA!

Todavía estás a tiempo de poder representar a España en París

Prorrogado el plazo de admisión

Debido a las abundantes llamadas telefónicas recibidas en nuestra redacción hemos decidido ampliar el plazo de recepción de los cuestionarios hasta el día 14 de JUNIO de 1989. Date prisa en enviarlo porque todavía estás a tiempo. Si ya lo mandaste el mes pasado, puedes enviar otro y tendrás el doble de posibilidades de resultar elegido.

FASES DE LA COMPETICION

FASE LOCAL

Con objeto de facilitar los desplazamientos durante la fase local, se ha dividido el territorio nacional en 21 sedes aproximadamente equidistantes en kilómetros, lo que permitirá, a juicio de la organización, una asistencia más equitativa (véase el mapa adjunto). Cada jugador elegirá la sede donde le gustaría competir, procurando que sea la más cercana a su localidad (aunque no pertenezca a su provincia), con objeto de evitar gastos por desplazamientos innecesarios, que en esta fase serán por cuenta del propio participante.

La fase LOCAL tendrá lugar simultáneamente en todas las sedes, entre los días 23 y 24 de Junio (Viernes y Sábado).

El día y la hora concreto se comunicará por escrito a todos los seleccionados por el Notario y el lugar será una tienda de informática de la localidad elegida, donde cada participante, portando una acreditación que MICROMANIA le hará llegar a tal efecto, tendrá derecho a jugar en la máquina previamente seleccionada por él y en el programa que le corresponde según el cuadro adjunto, hasta quedar eliminado. El tiempo de juego o el número de partidas que hay que jugar se determinará posteriormente en la propia tienda, en función de las características del juego elegido.

Según la puntuación obtenida, pasarán a la fase siguiente un ganador por cada sistema de cada sede (es decir, un total de cinco participantes por sede, lo que constituirá el EQUIPO LOCAL). Cinco ganadores por sede, al ser 21 las sedes, son 105 los participantes que pasan a la fase Nacional..

FASE NACIONAL

Los ganadores de cada sede, en cada una de las máquinas (5 por sede), se trasladarán a Madrid para celebrar la final NACIONAL los días 9 y 10 de SEPTIEMBRE. A estos participantes la organización les pagará el viaje a Madrid y una noche de estancia en un Hotel, junto con un acompañante. Es decir, serán 210 personas las invitadas.

FASE INTERNACIONAL

Con los cinco ganadores de la fase FINAL, un representante por cada máquina, se creará el NATIONAL TEAM. Este NATIONAL TEAM es el que se enfrentará en la fase INTERNACIONAL con los otros tres países, pocos días después, en el marco de la I Feria Internacional de Videojuegos, a celebrar el 15 de OCTUBRE en París.

Todos los gastos ocasionados en esta fase correrán a cargo de la organización, quien se encargará de los viajes, hoteles, etc. de estas cinco personas.

VIAJES

Los desplazamientos que se produzcan en la fases INTERNACIONAL y NACIONAL, así como los gastos de alojamiento (hotel), correrán por parte de la organización, excepción hecha de la fase LOCAL (a nivel de zona), que correrán por cuenta de los participantes.

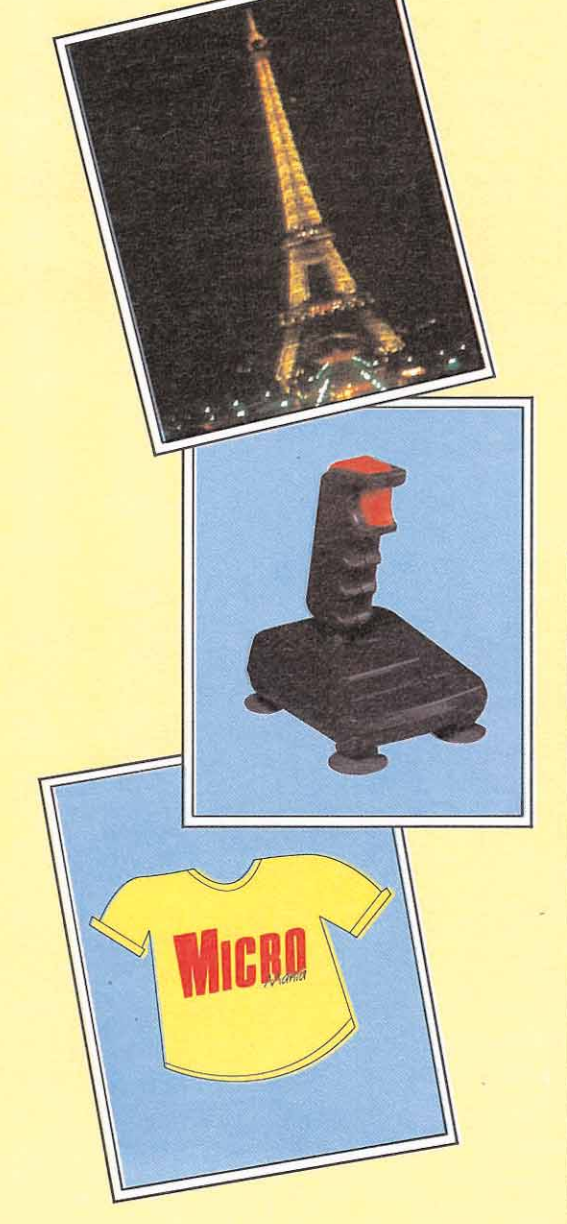
PREMIOS

Todos los seleccionados en la fase LOCAL recibirán, por el simple hecho de su asistencia, un obsequio de un joystick para su ordenador y una camiseta de MICROMANIA, conmemorativa del evento.

En la fase NACIONAL, cada parcipante recibirá un lote de diez juegos de su sistema y un ejemplar del Diccionario de POKES II.

Los premios de la fase INTERNACIONAL se darán a conocer con posterioridad.

Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de los organizadores. ■



CUESTIONARIO

1.—¿Cuál es la intrusa entre las siguientes compañías francesas de software?
- **A.)** Ubi Soft
- **B.)** Activision
- **C.)** Infogrames

2.—¿Qué modelo de avión pilotas en «Afterburner»?
- **A.)** F-14 Tomcat
- **B.)** Boeing 747
- **C.)** Harrier

3.—¿Cuántas fases tiene el programa «Robocop»?
- **A.)** 2
- **B.)** 4
- **C.)** 9

4.—¿Cuál de estos personajes no participa como protagonista en el juego «Spitting Images»?
- **A.)** Juan Pablo II
- **B.)** Ronald Reagan
- **C.)** Miterrand

5.—¿Qué debe hacer Fernández?
- **A.)** Correr
- **B.)** Morir
- **C.)** Nadar

6.—¿Cuál de estos personajes no se ha convertido en protagonista de un juego?.
- **A.)** Tarzán
- **B.)** El pato Donald
- **C.)** Mickey Mouse

7.—¿Qué profesión tenía en el juego del mismo nombre Andy Capp?
- **A.)** Empresario
- **B.)** Fontanero
- **C.)** Ninguna

8.—¿Qué popular deportista fue el primero en dar nombre a un juego español?
- **A.)** Emilio Butragueño
- **B.)** Fernando Martín
- **C.)** Emilio Sánchez Vicario

9.—¿Cuál es el nombre del planeta donde comienza la aventura «La guerra de las Vajillas»?.
- **A.)** Tutuflex
- **B.)** Selenia
- **C.)** Terramex

10.—¿De cuál de estas máquinas no han sido realizadas conversiones a los ordenadores domésticos?.
- **A.)** Operation Wolf
- **B.)** Pac-Mania
- **C.)** Devil World

11.—¿Cuántas veces ha aparecido en programas de ordenador Sylvester Stallone o alguno de los personajes que él interpreta?.
- **A.)** Uno
- **B.)** Dos
- **C.)** Tres

12.—¿Cúal de estos programas no ha sido realizado por el equipo de programadores Beam Software?.
- **A.)** The Way of the Exploding Fist
- **B.)** Samurai Warrior
- **C.)** Uchi-Mata

13.—¿Qué título de los que se mencionan ha sido programado por Jon Ritman?.
- **A.)** Live and Let Die
- **B.)** Head Over Heels
- **C.)** Afterburner

14.—¿Qué programa de Dinamic utilizaba como reclamo publicitario unas viñetas realizadas por Ventura y Nieto?.
- **A.)** Army Moves
- **B.)** Freddy Hardest
- **C.)** Phantis

15.—¿Qué dos distribuidores españoles han sacado al mercado con alguna diferencia de tiempo, el programa «Salamander» de Konami?
- **A.)** Zafiro y Proein S.A.
- **B.)** Dro y Serma
- **C.)** Serma y Erbe

16.—¿Cómo se llamaba el simpático personaje protagonista de «The Trap Door»?
- **A.)** Berk
- **B.)** Fred
- **C.)** Wriggler

17.—¿Cuál de estos juegos no está realizado con la técnica «Filmation»?
- **A.)** Alien 8
- **B.)** Knight Lore
- **C.)** Sabre Wulf

18.—¿Recuerdas el nombre del primer video-juego creado en la Unión Soviética?
- **A.)** Tokisky Lojuega
- **B.)** Kremlimnoid
- **C.)** Tetris

19.—¿Cuál fue la primera aventura gráfico-conversacional realizada en nuestro país?
- **A.)** Hobbit
- **B.)** El enigma de Aceps
- **C.)** Yenght

20.—Uno de estos tres programas no está inspirado en el estilo de «Gauntlet». ¿Sabrías decirnos cuál?.
- **A.)** Dandy
- **B.)** Firelord
- **C.)** Druid

21.—¿Qué dos casas de software se disputaron los derechos de la máquina original de Capcom, «Commando»?.
- **A.)** Alligata y Elite
- **B.)** Ocean y Elite
- **C.)** Activision y Ocean

CUPON DE PARTICIPACION

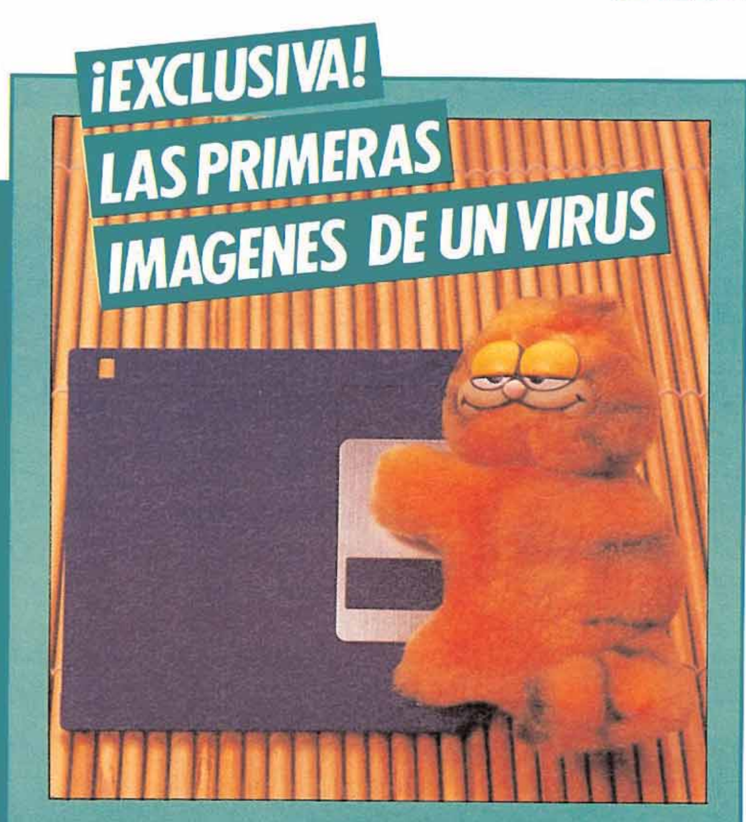
RESPUESTAS

1 ☐A ☐B ☐C	2 ☐A ☐B ☐C	3 ☐A ☐B ☐C	4 ☐A ☐B ☐C	5 ☐A ☐B ☐C	6 ☐A ☐B ☐C	7 ☐A ☐B ☐C
8 ☐A ☐B ☐C	9 ☐A ☐B ☐C	10 ☐A ☐B ☐C	11 ☐A ☐B ☐C	12 ☐A ☐B ☐C	13 ☐A ☐B ☐C	14 ☐A ☐B ☐C
15 ☐A ☐B ☐C	16 ☐A ☐B ☐C	17 ☐A ☐B ☐C	18 ☐A ☐B ☐C	19 ☐A ☐B ☐C	20 ☐A ☐B ☐C	21 ☐A ☐B ☐C

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
LOCALIDAD ....
TELÉFONO ....
EDAD ....

Marca con una cruz en este cupón de Participación, en la casilla correspondiente a cada pregunta, la respuesta correcta, a las preguntas del cuestionario. Recorta el cupón y envíanoslo antes del día 14 de Junio.

IMPORTANTE: *No olvides indicar en el sobre la palabra CHALLENGE, además de la sede y el ordenador elegidos. No serán válidas fotocopias. Si ya enviaste tu cupón el mes pasado, enviando este tendrás el doble de posibilidades de participar.*



Desde hace ya algunos meses las páginas de las principales revistas de información de nuestro país se han visto inundadas por multitud de sensacionalistas informaciones sobre un tema de candente actualidad: los virus informáticos.

Alarmados por la importancia de la noticia nos pusimos rápidamente a investigar y tras semanas y semanas de metódico seguimiento y experimentación con diferentes discos, nuestros expertos consiguieron por fin tomar esta histórica instantánea —de incalculable valor científico—, en la que se puede apreciar el preciso momento en que un disco de 3,5 es atacado ferozmente por un virus informático.

Rápidamente internado en la UVI (Unidad contra Virus Informáticos) al disco le fue diagnosticada una infección de carácter grave, con lesiones en los sectores 33, 42 y 79, y alteración de sus constantes «bitales» (con b de bit). En el momento de redactar estas líneas, el disco se encontraba en un estado estacionario dentro de su gravedad, y no se esperaba que un nuevo parte facultativo fuera facilitado hasta que a la secretaria del hospital le traigan su nuevo ordenador, el otro... está en cuarentena. ■

2002 Historias del Futuro

¡Descanse en paz!

La única luz que había era la derramada por la pantalla de un monitor de color grisáceo. Y la única parte iluminada por ésta era la cara de alguien con los ojos fijos en la pantalla. Entre las tinieblas de la habitación, sus dedos describían un frenético baile a través del teclado movidos por los invisibles hilos de su mente.

Entonces se detuvo. Tomó entre sus manos una Biblia que reposaba sobre la mesa. Hojeó un rato hasta deternerse en algún lugar. Su manos volvieron a las teclas, pero de pronto se detuvo de nuevo, llevándoselas al pecho. Su cara se contrajo de dolor. Algo le ardía por dentro. Debía darse prisa. Con costoso esfuerzo, retomó la subrepticia actividad. Sobre la pantalla se leyó:

APOCALYPSE/3100

—

PASSWORD OK. SISTEMA ACTIVO.

LOADING

Sonrió satisfecho. La sensación de triunfo volvió a él en medio del dolor que le consumía. Todos los hackers se sentían así después de saltar la barrera de un código de seguridad. Eran una rara especie. Actuaban movidos por un instinto natural e incontrolable de superar retos, los códigos de seguridad, esas barreras intangibles pero impenetrables. Volvió a sentirse triste. Esta sería la última vez. El poco tiempo de vida que tenía se le escapaba de las manos. No era ningún mártir. Un afectado más entre millones, por la lluvia de ozono. Sabía que su corazón no resistía mucho más la radiación.

Volvio a mirar la pantalla. Nunca había fallado y no lo haría ahora. Ya en el colegio intervenía el ordenador central desde su terminal vía modem para ajustar sus notas. O más tarde, en épocas de estrecheces económicas manipulaba los ordenadores del banco para conseguir transferencias a su favor.

No podía fallar. No quería dar con su alma en el Infierno. Su vida había sido, después de todo, un constante pecado. Era débil de voluntad y se condenaría; pero ahora iba a arreglarlo.

STATE 1 FINALIZADO.

HEAVEN, Ltd. ACCESO RESTRINGIDO.

INDIQUE OPERACION A REALIZAR.

Sus dedos temblaron, pero prosiguió:

INFORME DEL GRUPO DE INCLUSION DEL MOTRAL AL LEE.

La pantalla ennegreció durante unos segundos. Luego:

LEE, AL. USA, TIERRA. CLASIFICACION: INFIERNO CON SESION PREVIA EN PURGATORIO.

Nerviosamente, tecleó:

TANSFERENCIA EN SALTO ABSOLUTO DEL MORTAL AL LEE.

INDIQUE GRUPO DE INCLUSION.

Sonrió.

PARAISO CON PLAZA DE PRIMERA CLASE.

La pantalla enmudeció. En algun lugar de la Realidad una operación se estaba realizando. De pronto, algo apareció:

OPERACION CONCLUIDA SATISFACTORIAMENTE. QUE TENGA UN BUEN DIA Y DIOS LE BENDIGA.

Apagó todo. Feliz, volvió a su lecho a esperar la Muerte. Ahora podía morir tranquilo. Estaba en paz con Dios S.L. ■

Jaime Cristóbal
PAMPLONA (Navarra)

¿Por qué ciertas marcas de ordenadores y consolas continúan negándose sistemáticamente a facilitar información profunda a cerca del funcionamiento de sus modelos, imposibilitando así a los usuarios a sacar el máximo rendimiento de lo que tan caro han tenido que pagar?

¿Qué nuevo fichaje espectacular nos depararán las dos grandes compañías de nuestro país después de los Aspar, Delgado y Petrovic?

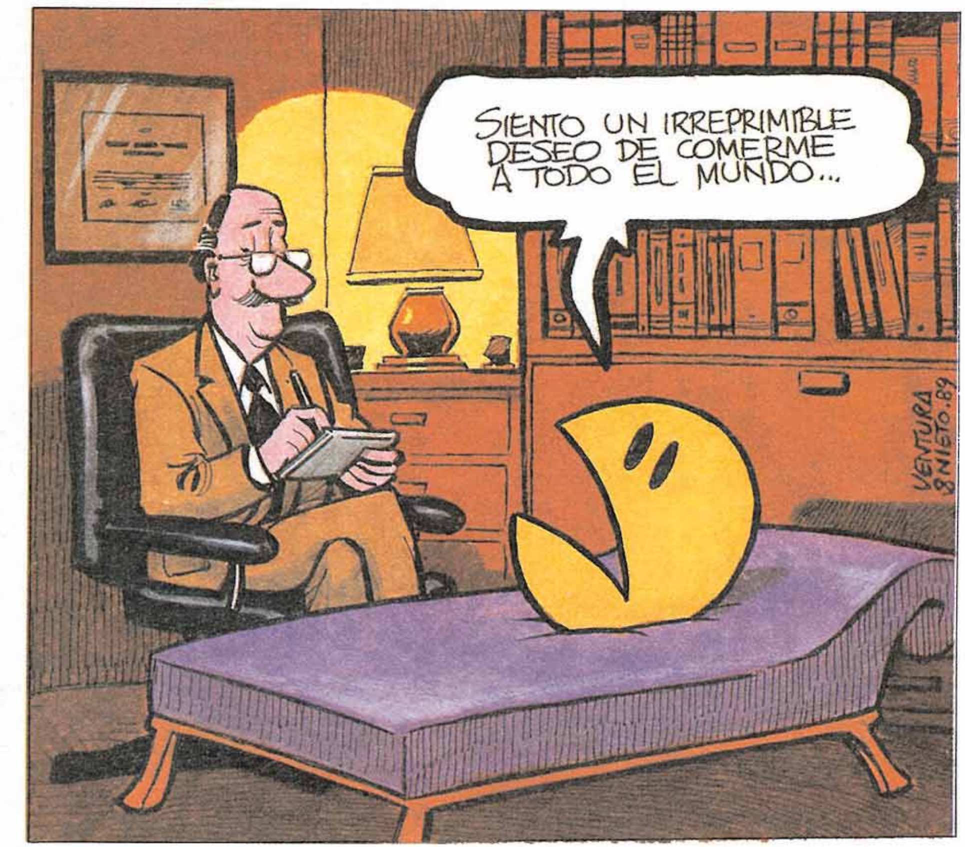
¿Cuándo serán los «hackers» conscientes del daño que están causando al sector informático —y por lo tanto también a ellos mismos— con la propagación de virus cada vez más potentes?

¿Cuáles son las razones que motivan a algunas distribuidoras a traducir sólo algunos de los títulos de su catálogo con abundantes textos en inglés, dejando que los demás continúen siendo inaccesibles para los que desconozcan esta lengua?

Formidable que por fín una de las compañías más relevantes de las aparecidas en los últimos tiempos, Psygnosis, haya encontrado distribuidora en nuestro país. Dro Soft ha sido elegida, y al parecer el acuerdo no ha resultado nada fácil, pues Psygnosis no guardaba muy buen recuerdo —hasta tres veces cambió de distribuidor la compañía inglesa— de sus anteriores experiencias.

Lamentable la política emprendida por algunas distribuidoras de no lanzar un producto al mercado hasta que éste no se encuentre disponible en todas sus versiones. Sinceramente, no entendemos por qué motivo algunos usuarios tendrán que ir con varios meses de retraso respecto de lo que ocurra fuera de nuestras fronteras.

el HUMOR de Ventura & Nieto



Busca las diferencias

A veces ni las buenas ideas, ni las ganas de hacer las cosas bien, pueden ganarle la partida a enemigos tales como la visión comercial o las políticas de empresa ¿De qué estamos hablando? Echarle un vistazo a las dos cajas que se encuentran en la imagen ¿Las conocéis verdad? Si, son dos cajas del « Navy Moves», una en formato grande, con el mapa, el sobre con las soluciones, las detalladas instrucciones y el «Army Moves» de regalo, y otra, en formato normal, y con tan solo las instrucciones y la cinta del juego.



¿Cúal es el motivo de que existan dos versiones tan diferentes del mismo juego? Pues sencillamente que los grandes almacenes y comercios decidieron que la primera edición del juego, la de tamaño grande, ocupaba demasiado espacio, y se negaron a comercializarla. Dinamic, ante esta firme postura, optó por realizar una nueva edición del juego en tamaño pequeño y que se encuentra a la venta exactamente al mismo precio que la edición anterior.

Nosotros preferimos no entrar en la polémica, pero sí queremos destacar que una vez más el gran perjudicado ha sido el usuario ¿Qué pensarán ahora todos aquellos que adquirieron su «Navy Moves» en uno de estos establecimientos, al comprobar que por el mismo dinero se podían haber llevado el doble de cosas? ■

ZALIDO S.A.

GRUPO DE PROGRAMACIÓN

BUSCA

PARA LA REALIZACIÓN DE NUEVO STRIP-POKER

JÓVENES MACIZAS

Se valorará:
Buena presencia física. (Nuestro comité de expertos juzgará). Perfecto dominio de la lengua...inglesa. Estudios superiores (os haremos si os dejáis). Destacada trayectoria profesional. (Mejor si la trayectoria tiene «curvas pronunciadas»). Lencería propia.

Se ofrece:
¡Lo que queráis chatas, somos todo vuestros! Enviar curriculum (preferiblemente precindir del ''curri'' y mandar sólo lo otro) a Zalido S.A. C) Calentura, 69.
¡PÓN TU FUTURO EN NUESTRAS MANOS!, NOSOTROS NOS OCUPAREMOS DE QUE NO SEA LO ÚNICO...

La otra pantalla



¡Ya era hora!, estará pensando más de una, ¿qué es eso de que sólo sean chicas explosivas las víctimas de nuestros ''retocadores'' particulares de pantallas?

Bueno, para que veáis que en Micromania no somos machistas y aplicando eso de que mejor es tarde que munca, aquí tenéis al primer mancebo que se asoma hasta el espacio de «La otra pantalla». Se trata del protagonista de «Renegade», la trilogía de Ocean y como véis ha quedado de lo más aparente tras pasar por las manos del artista de turno, que en esta ocasión responde al nombre de Miguel Martínez, de Valencia.

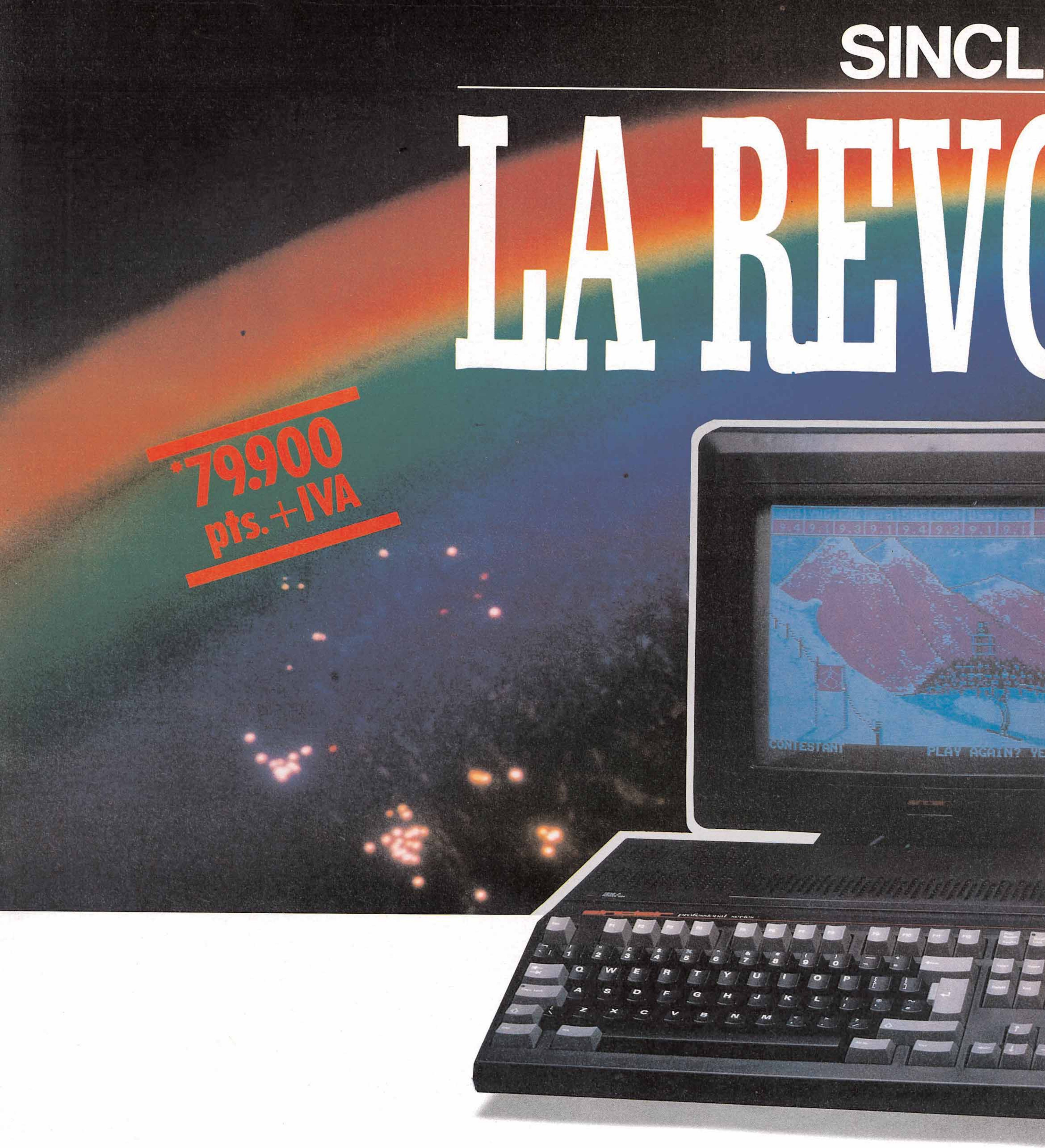
No sabemos que planes de trabajo tenía este chico ahora que Ocean ha puesto punto y final a la saga, pero de lo que estamos seguros es que a partir de ahora le van a llegar las ofertas para anunciar ropa interior masculina...

LA FRASE DEL MES

''Antes programar era un arte, ahora todo es dinero''

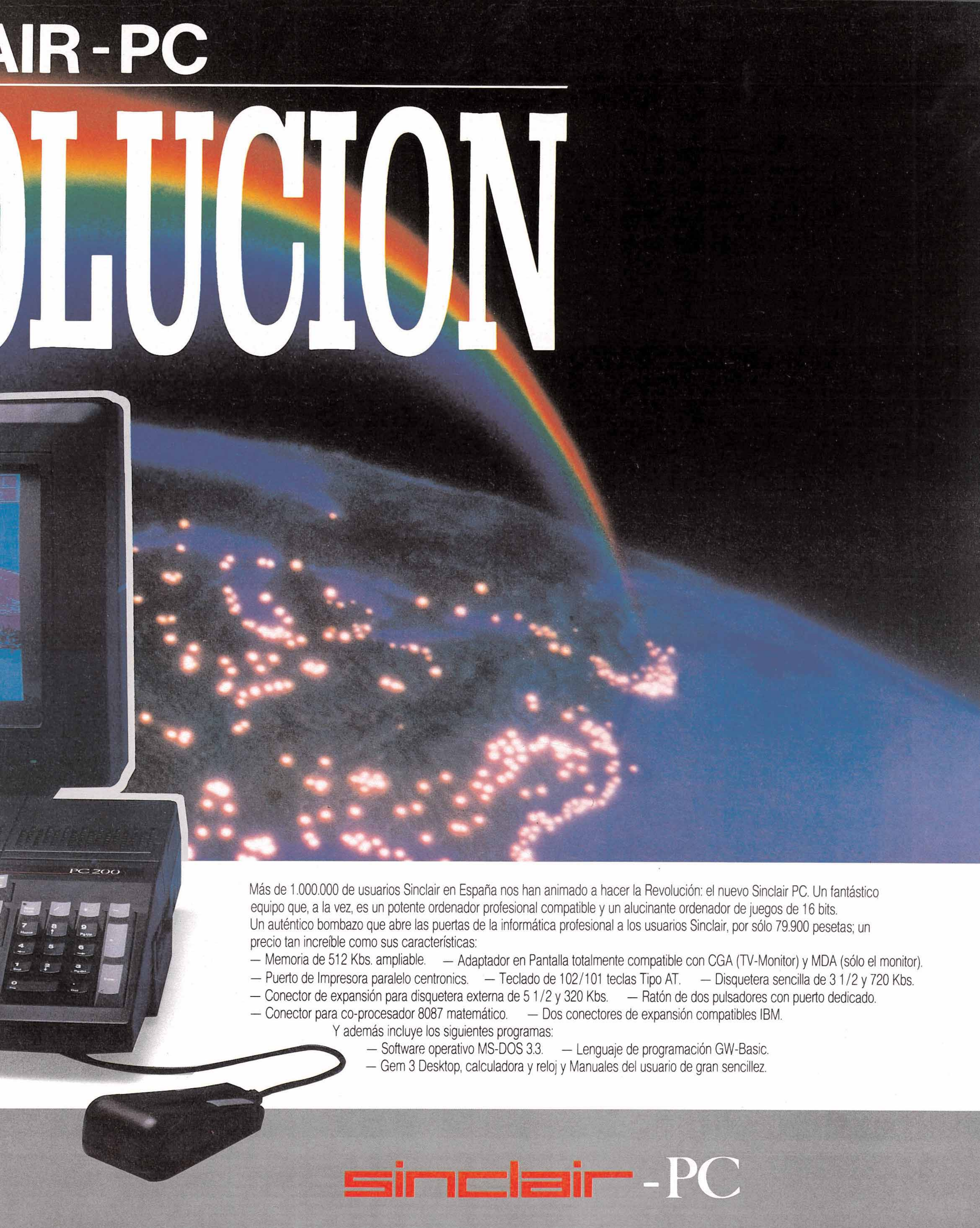
PACO MENÉNDEZ

(Lástima que también sea verdad que el arte nunca ha dado de comer...)



* Monitor Opcional

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94



AIR - PC
OLUCION
PC 200
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.
sinclair - PC

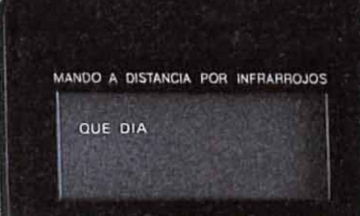

ONE WAY
DINAMIC

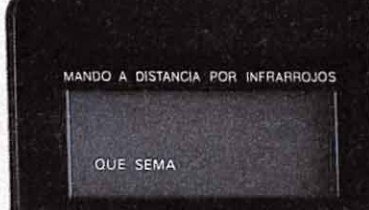

AFTER THE WAR
ROYO
MICRO
Manía

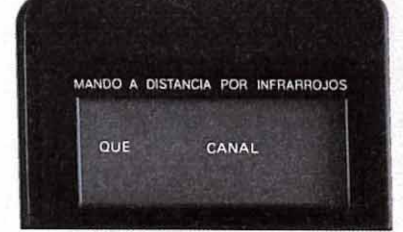
AMSTRAD PRESENTA

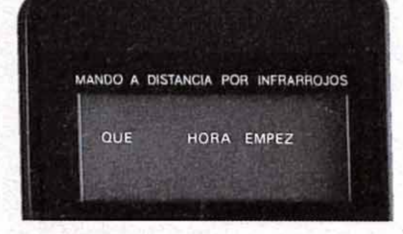
EL VIDEO MAS FACIL DE MANEJAR QUE EXISTE















Los nuevos vídeos Amstrad son para quedarse sentado. Ahora con su mando "inteligente", podrás controlar todas sus funciones cómodamente desde tu sillón. Sí, por ejemplo, quieres programar, sólo tienes que ir siguiendo las instrucciones, que —en castellano— van apareciendo en la pantalla del mando, apretando las teclas correspondientes al día, la hora, el canal, el programa, etc. Una vez hecho ésto, pulsas la tecla roja y ya está. También en vídeo, lo fácil es Amstrad.



El mando del modelo VCR 6100 está equipado con lector de Código de Barras. Para programar, pasa el scanner (extremo del mando), por el Código de Barras que las revistas tienen al lado de cada programa. Así de sencillo.

8 410127 0771





AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET a$-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
          DATOS   ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0;d$:AT cx.21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ".
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0: INK 7: PAPER 1:"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0: PAPER 3: INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":di. PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di.nb
7275 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
":di."Longitud: ":nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5:"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11.5:"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1:AT 5.6:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7; FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5:"
Direccion Inicial: ":di
9008 PRINT AT 11.4:"RESTAN:";AT
11.17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di.VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12:INT (LEN a$/
2-n/2);"  "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0: FLASH 1:" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A =, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

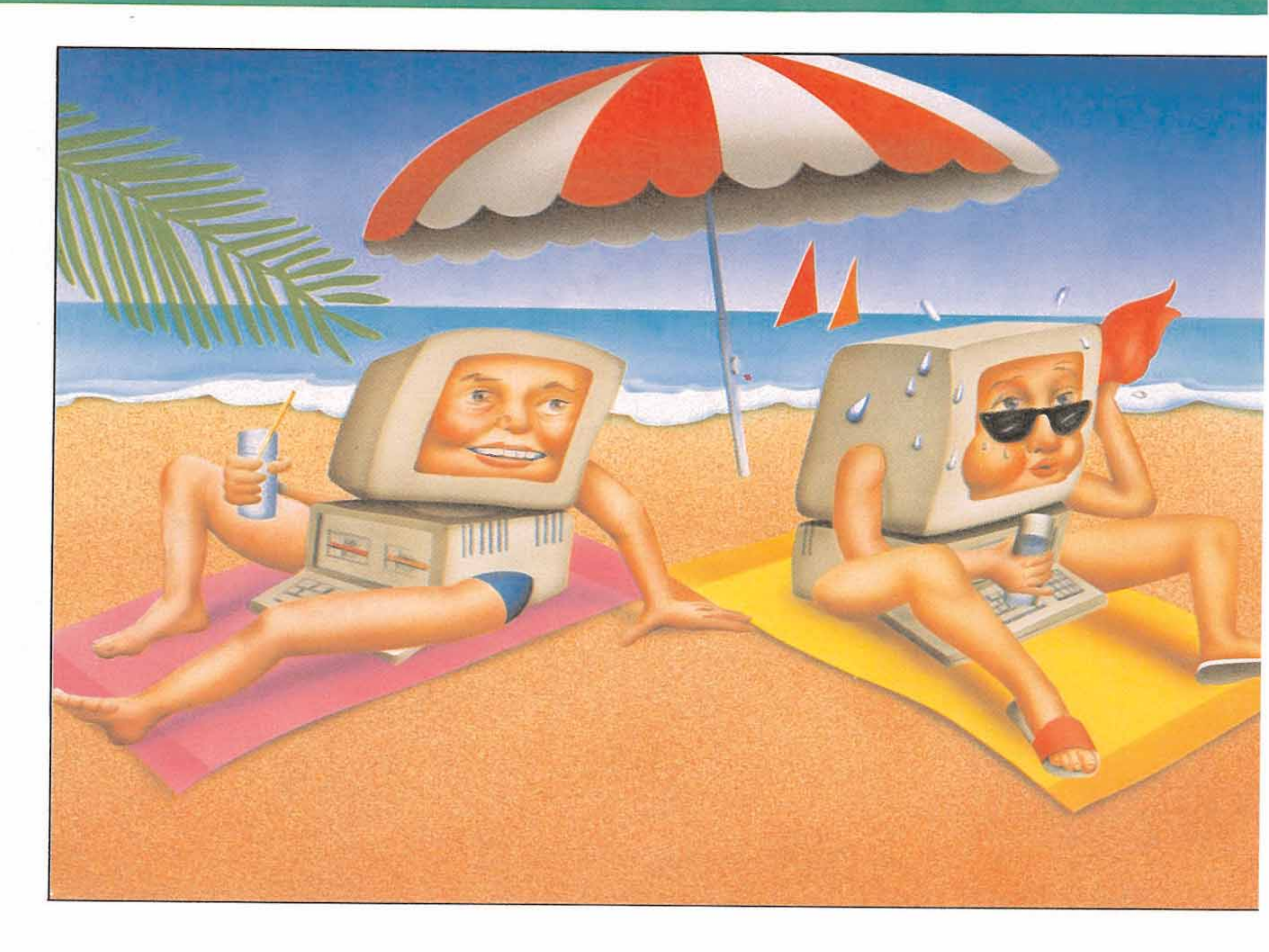
X = PEEK (64703) + 256*PEEK (64704):
DEFUSR = X:U = USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

Informe

Todo el SOFTWAR

Como cada año la llegada de las vacaciones implica la aparición de una auténtica avalancha de programas. Por ello, como anticipo, hemos preparado este amplio informe en el que se recogen tanto los lanzamientos más inmediatos como los proyectos que se convertirán en realidad durante el mes de septiembre.



Todas las compañías, tanto nacionales como internacionales, mantienen una política común, que concentra la comercialización de sus títulos de mayor impacto durante dos épocas claves al año: navidades y los meses inmediatos a las vacaciones de verano; durante el resto del año disminuye considerablemente el número de lanzamientos, centrándose las compañías en la preparación de sus campañas fuertes. Este año no podía ser una excepción y como comprobaréis nos espera un verano muy, pero que muy, calentito.

● Las principales compañías tanto del software nacional como internacional, reservan sus principales lanzamientos para los meses de septiembre y octubre.

DOMARK, LICENCIAS Y MAS LICENCIAS

Uno de los catálogos más amplios y espectaculares da cara a este verano es sin duda el de Domark, quienes últimamente parecen sólo interesados en el lanzamiento de juegos basados en películas, máquinas recreativas o populares juegos de tablero.

Baste sino con decir que más del noventa por ciento de los títulos que la compañía inglesa tiene previstos publicar es en esta época estival, están de alguna forma respaldados por algún tipo de licencia, como es el caso del que se puede considerar sin duda el juego estrella de su oferta veraniega: «007 Licencia Para Matar». Aparte de el hecho de estar protagonizado por el espia más famosos de todos los tiempos, lo que más llame probablemente la atención sobre el programa, es que será lanzado de forma casi simultánea a la película, batiendo en este sentido todos los récords de rapidez.

La otra atractiva oferta que Domark va a poner a nuestra disposición para llenar nuestros momentos de ocio en estos calurosos meses está por su parte inspirada en un popular juego de tablero, el «Pictionary», cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta el excelente resultado conseguido por la compañía inglesa con su adaptación del «Trivial Pursuit». El desarrollo del juego es en cierta manera similar al de este último, sólo que las enrevesadas preguntas han sido sustituidas por una serie de tarjetas en las que se nos solicitará que realicemos el dibujo de algún objeto, animal o cualquier otra cosa, para a continuación mostrarlo a nuestros compañeros de equipo y que estos traten de adivinar de que se trata.

Tanto «007 Licencia para Matar» como «Pictionary» aparecerán en sus respectivas versiones para Spectrum, Amstrad y Commodore, así como en Pc, St y Amiga.

No con esto sin embargo concluyen las sorpresas de Domark para estas fechas, pues dentro de dos de los nuevos sellos que la compañía va a distribuir, Tengen —que como ya os anunciamos se dedicará exclusivamente a la conversión de máquinas recreativas de Atari Games— y Screen 7, se incluyen también sustanciosas y llamativas novedades para nuestros ordenadores.

Comenzando con Tengen, su lanzamiento más fuerte será «Xybots», una espectacular máquina con posibilidad de juego simultáneo para dos jugadores que probablemente los aficionados a visitar las salas recreativas recordarán por su espectacularidad y originalidad.

En cuanto a Screen 7, que realizará con estos sus primeros lanzamientos su debut dentro del mercado del software, la gama de ofertas es variada, comenzando con el llamativo «Jaws» («Tiburón»), que como habréis deducido está inpirado en el film que causara furor allá por los años 70. No hace falta tampoco decir que nuestra misión en el juego consistirá en localizar y aniquilar al gigante escualo, que está sembrando el terror y la muerte en las playas.

El juego se abrirá paso a dentelladas en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Pc, St y Amiga.

Con algún retraso respecto a este, serán lanzados los otros dos proyectos en que ahora mismo trabaja Screen 7, «Steigar» y «High Steel», que estarán también disponibles para la práctica totalidad de los ordenadores. En «Steigar» nos encontraremos a los mandos de un helicóptero de combate, con el que tomaremos parte en un clásico arcade de masacrar. Por su parte «High Steel» es un sencillo juego de plataformas en el que asumiremos el papel de un simpático obrero, que sufrirá las mil y una desventuras en el interior de un edificio en construcción.

INFOGRAMES, UN PELIRROJO EN LA LUNA

La verdad es que poco es lo que tiene que ofrecernos la compañía francesa Infogrames para este verano, ya que tan solo un título se asomará a nuestras pantallas por estas fechas. Eso si, por lo menos renombre no le falta al programa, ya que estamos hablando de «Tintín en la luna», el juego inspirado en uno de los libros protagonizados por el legendario personaje creado por el dibujante galo Hergé.

Milú, el capitan Haddock, el profesor Tornasol y los inevitables gemelos González y González se verán envueltos junto al entrañable pelirrojo en una fascinante aventura que les llevará directamente hacia la luna, donde una serie de extraños sucesos acabarán de ponerle la sal y la emoción al juego.

OCEAN, MAS JUEGOS DE PELICULA

Tras el espectacular éxito conseguido por «Robocop», Ocean vuelve a la carga con dos nuevos títulos inspirados en conocidas

para este VERANO

producciones cinematográficas. En este caso les ha correspondido el turno a «Red Heat» y a «The Untochables» —bautizadas en nuestro país como «Danko: Calor Rojo» y «Los Intocables de Elliot Ness» respectivamente—, con los que la compañía inglesa intentará de nuevo auparse a los primeros puestos del la lista de ventas.

«Danko: Calor Rojo» se trataba de una espectacular película de acción en la que el inconfundible y musculoso Arnold Swcharznegger tenía como compañero de reparto a Joe Belusi. Las primeras imágenes del juego, pertenecientes a las versiones de 16 bits, ofrecen una calidad gráfica sencillamente excepcional.

Por su parte «Los Intocables de Elliot Ness» nos trasladaba a las calles de Chicago en la época de la ley seca, donde Elliot Ness, uno de los pocos agentes del orden a salvo de la corrupción, y su grupo de hombres, conocidos como los Intocables, se enfrentarán cara a cara con las organizaciones mafiosas e incluso contra el mismísimo Capone.

ACTIVISION, LA APUESTA POR LAS CONVERSIONES.

Activision, que estrena distribuidor en nuestro país, comercializará al versión MSX del popular «Afterburner», aunque eso sí con algunos meses de diferencia, respecto a sus predecesoras, e inmediatamente después de las vacaciones dos de sus juegos basados en licencias: «Time Scanner», una nueva y original versión de los clásicos pinball con pasillos que comunican unas pantallas con otras y con un objetivo concreto en cada una de ellas y «Millenium» una máquina de Sega tremendamente espectacular, con unos gráficos asombrosos.

También podremos adquirir las versiones de 16 bits que se quedaron en su día descolgadas de los grandes éxitos de hace unos meses.

La compañía System 3, filial de Activision, y autora del archiconocido «The Last Ninja», comercializará también «Dominator». El programa que aparecerá en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga, nada tiene que ver con el programa citado, ya que regresa al más puro estilo arcade, en el que la adicción prima por encima de todo. Su argumento nos situa a los mando de una lanzadera espacial que recorrerá el interior de un gigantesco monstruo que amenaza con comerse el universo; nuestro cometido será llegar hasta el corazón del monstruo y destruirle.

U.S.GOLD, A TODA MÁQUINA

Los cuatro lanzamientos que la compañía americana nos tiene preparados para esta época proceden directamente de la conversión de algunas de las más espectaculares máquinas que últimamente han desfilado por los salones recreativos.

Por si no los recordáis, os diremos que empezando por «Forgotten Worlds», este se trataba de un brillante arcade de espacial multinivel muy similar a «Sidearms», con unos gráficos, movimientos y sonidos de auténtico lujo.

«Vigilante» es un clásico juego de artes marciales, en el como ya es característico deberemos usar nuestros variados y espectaculares golpes para combatir a los innumerables enemigos.

«Out Run Europa» devolverá a nuestras pantallas el super-conocido juego del Ferrari Testarossa, si bien esta vez será nuestro continente el que sirve de escenario a nuestra frenética carrera contra el tiempo.

Por último «Gouls'n'ghosts», segunda parte de «Ghosts'n'goblins», nos situará frente a un fantasmagórico arcade con unos efectos realmente sorprendentes, en el que zombies, magos y las más extrañas y diabólicas criaturas se convertirán en nuestros incansables enemigos.

Tanto «Forgotten worlds» como «Gouls'n'ghosts» serán realizados por Capcom, y de la misma forma que ocurrirá con los otros dos títulos mencionados, verán casi simultáneamente la luz las versiones de Spectrum, Amstrad, Pc, St y Amiga.

Sin embargo, la auténtica bomba de cara al verano de U.S.Gold será el lanzamiento —de forma simultánea a la película— de «Indiana Jones and the Last Crusade», la tercera parte de la trilogía protagonizada por el ya legendario personaje creado por Spielberg. Interpretada de nuevo por Harrison Ford, y rodada en gran parte en nuestro país, la película promete superar a sus predecesoras en espectacularidad, y a buen seguro el aventurero Indy tendrá que vérselas de nuevo con las más inverosímiles y peligrosas situaciones.

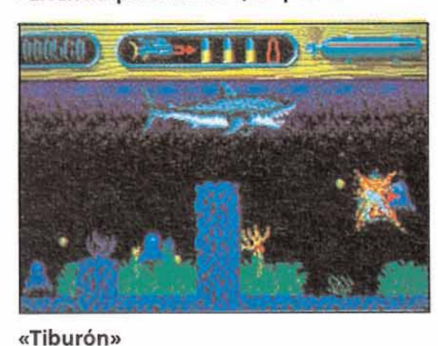
Dada la importancia del título, U.S.Gold ha decidido tirar la casa por la ventana y realizar dos juegos distintos basados en la película, uno con desarrollo arcade, que será lanzado en las versiones para Spectrum,Amstrad, Commodore, Pc, St y Amiga, y otro con desarrollo de aventura, que únicamente será publicado para los ordenadores de 16 bits, siendo el lanzamiento de este último posterior —posiblemente a mediados de Septiembre— al del juego arcade.

RAINBOW ARTS, LA CALIDAD GRAFICA ANTE TODO

Entre el amplio catálogo de Rainbow Arts, hemos seleccionado tres programas, que mantienen como único



«Licencia para matar», la película. «High Steel» «Dominator» «Circus atractions»



«Tiburón»



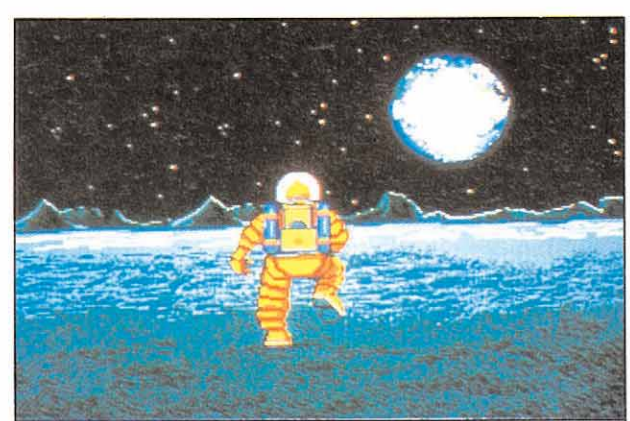
«Steigar»



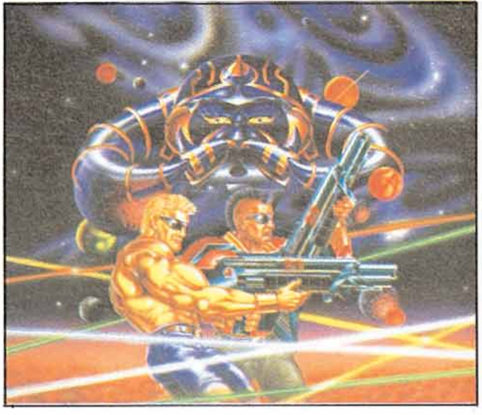
«Vigilante»



«Spherical»



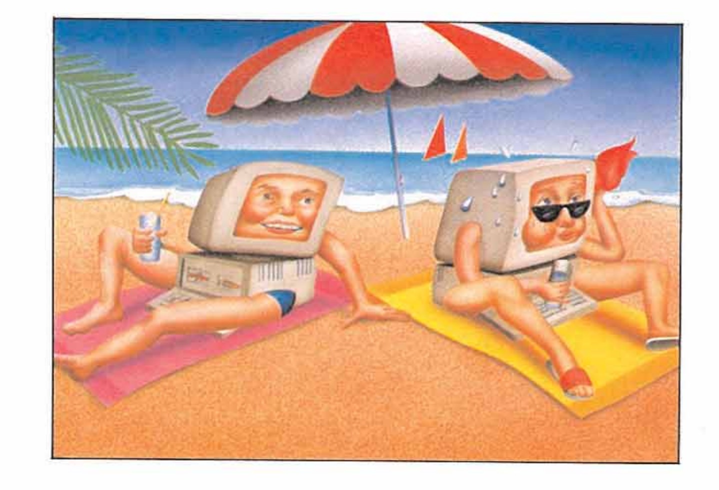
«Tintín en la luna»



«Forgotten Worlds»



«Out Run Europa»



Todo el SOFTWARE para este VERANO

punto en común la originalidad. Por una parte, «Circus Attractions», que lleva de nuevo a nuestra pantalla toda la emoción del circo, —tal vez si las cosas siguen así dentro de poco podamos preparan un nuevo informe sobre juegos de circo—, y que incorpora como novedad la inclusión de pruebas inéditas. Una nueva aportación dentro de los juegos deportivos es «Grand Monster Slam», con un aire completamente nuevo. Basado en los clásicos juegos deportivos la acción se desarrolla en un escenario futurista, con reminiscencias de la época romana; las competiciones tienen lugar con unas originales pelotas dotadas de vida que se defienden con uñas y dientes de nuestros intrépidos jugadores.

Finaliza nuestro repaso con «Spherical» un juego de mágica ambientación, en el que nuestro protagonista, por supuesto un mago, debe guiar una bola mágica a través de más de cien niveles de que consta el juego, haciendo uso de sus poderes.

DIGITAL INTEGRATION, ROMPIENDO LA BARRERA DEL SONIDO

Los amantes de los simuladores de vuelo tendrán también en estas fechas una sugerente novedad para llenar sus momentos de ocio; se trata de «F-16 Combat Pilot», una magnífica producción de Digital Integration que promete superar en espectacularidad y realismo a casi todo lo realizado hasta el momento dentro de este género.

Tácticas de vuelo, maniobras de combate, vuelo en escuadrón, son algunas de las opciones que el juego incluye, si bien tal vez la característica más destacable del programa es su excelente calidad gráfica. Desgraciadamente, y por el momento, tan sólo podrán disfrutar de este llamativo simulador los usuarios de St.

ANCO, JUGANDO FUERTE

El único lanzamiento con que Anco nos sorprenderá en los meses del calor sin duda levantará auténticas pasiones, ya que reproduce a la perfección el desarrollo de un partido de fútbol. «Kick off», que así se llama el juego en cuestión, estará disponible en Commodore, Pc, St y Amiga, y por lo que se nos promete, lleva camino de convertirse en uno de los más completos simuladores de este deporte, ya que incluye detalles tales como lanzamiento de corners y penaltis, diferentes formas de dar al balón -de cabeza, de tacón, pases, etc.



TYNE SOFT, AVENTURA POR TODO LO GRANDE

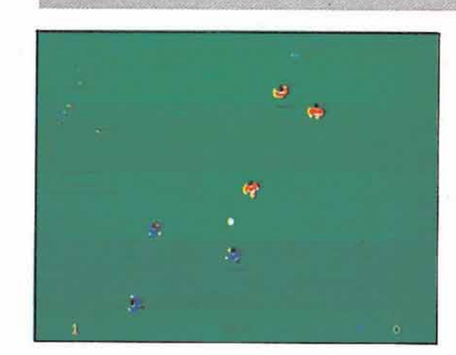
Después del exitoso paso por nuestras pantallas de «Circus Games», Tyne Soft vuelve a la carga con otro programa no menos original, ya que nuestro cometido dentro de «Mayday Squad» va a ser integrarnos dentro de un grupo especial de operaciones policiales, con el que tendremos que tomar al asalto una embajada en la que un comando terrorista mantiene secuestrada a la hija de un importante diplomático.

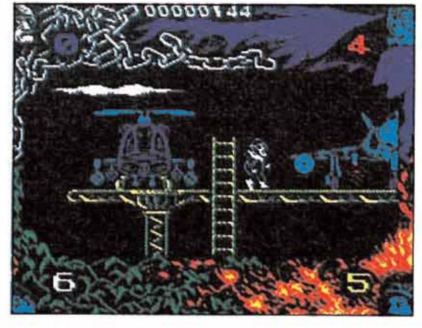
El juego, que combina por partes iguales arcade y estrategia, estará disponible en principio tan sólo en Pc, si bien es muy posible que el resto de las versiones aparezcan posteriormente.

GREMLIN TODO ORIGINALIDAD

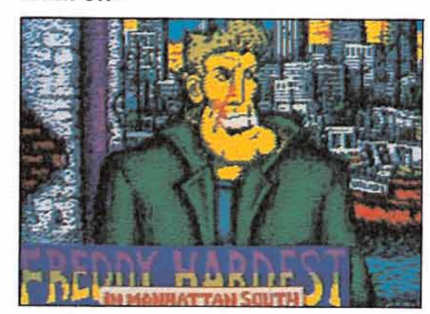
Gremlin parece decidida a sorprendernos durante estas fechas veraniegas, y por eso se ha esforzado en que los tres lanzamientos que nos tiene deparados, «Ramrod», «Panic Stations» y «Super Scramble», resulte a cual mas atractivo y original.

Tal vez sin embargo el más llamativo de los tres con diferencia sea «Ramrod», un juego difícilmente clasificable que será lanzado exclusivamente para St y Amiga, y en el que nuestro cometido consistirá simple y llanamente en entretener al ordenador. Para ello, y controlando uno de los dos personajes que en el juego aparecen, Ramrod y Rambot, tendremos que realizar acciones tales como jugar a una máquina recreativa, echar una partida al ajedrez o escuchar un Compact Disc. Los gráficos del juego son además casi tan sorprendentes como su argumento, así que todo parece indicar que «Ramrod» va a dar mucho que hablar en los próximos meses.

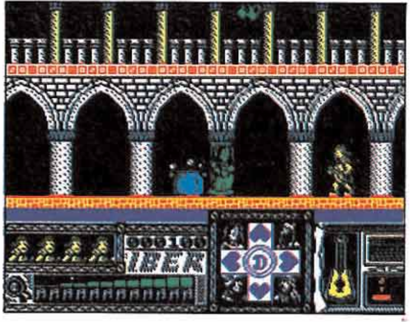

«Kick off»

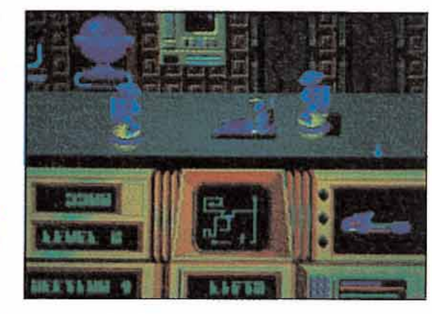

«Four Worlds»


«Super Scramble»

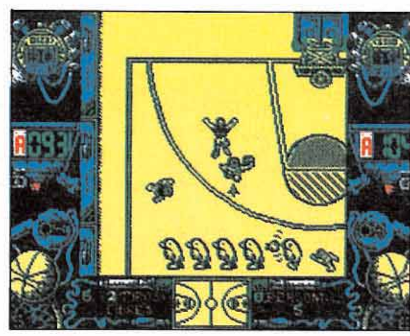


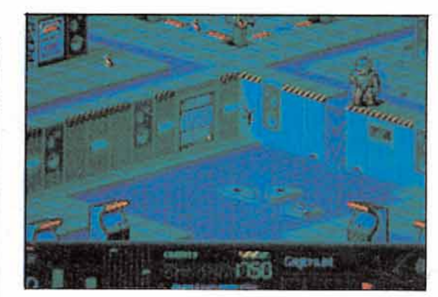
«Freddy Hardest en Manhattan sur»


«Casanova»


«Panic Stations»


«Viaje al centro de la tierra»


«Petrovic»


«Ramrod»

Por su parte «Panic Stations» nos trasladará a una estación espacial, donde tendremos que recolectar una serie de pequeños robots que se han desperdigado a lo largo y ancho de la superficie de la estación. Para ello tendremos que que movernos de habitación en habitación luchando contra robots gigantes o activando terminales de ordenador, lo cual por lo menos en principio suena fráncamente prometedor. El juego estará disponible en sus versiones para Spectrum, Amstrad, Commodore, St y Amiga.

Ya para terminar, «Super Scramble» nos colocará a lomos de una motocicleta todo-terreno, dentro de un simulador deportivo en el que el tiempo se convertirá en nuestro mayor enemigo. Al igual que «Panic Stations» estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, St y Amiga.

DINAMIC, CON LA VISTA PUESTA EN EUROPA

Tras el esperado lanzamiento de «After the War», que será comercializado a mediados del presente mes, Dinamic esperará a septiembre para lanzar la segunda parte de «Freddy Hardest», que llevará el nombre, -como ya se nos adelantaba al final del primer título de la saga- , «Freddy Hardest en Manhattan Sur». El programa será puesto a la venta simultáneamente en toda Europa, en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, PC, Atari y Amiga, y la presentación, como en todos los programas estrella de Dinamic, será en caja grande e incluirá un cómic realizado por Ventura y Nieto.

También para esta fecha Dinamic nos guarda una sorpresa, conocida de momento con el nombre en clave de proyecto «K», a la espera de que la firma del con-

trato con un personaje muy popular sea realizada. Prometemos seguir informándoos.

Completa la colección de títulos de Dinamic «Space Sheriff», un juego basado en su legendario «West Bank». El programa que aparecerá también en versión "gunstick", llegará en Spectrum, Amstrad, MSX y PC.

Durante el mes de noviembre y de cara a la campaña de Navidad os adelantamos que llegarán entre otros «Satán», «Capitán Trueno» y «Jabato».

MADE IN SPAIN, ACCION EN PEQUEÑAS DOSIS

Como todos sabéis los muchachos de Made in Spain no realizan al cabo del año demasiados lanzamientos, de momento «Four Worlds» una videoaventura con marcadas gotas de arcade será su programa fuerte. Ya os adelantamos que el papel protagonista estará compartido por cuatro personajes que alternarán su actuación en el juego en función del lugar en el que se encuentren y los obstáculos que aparezcan, ya que cada uno de ellos está dotado de su propia personalidad.

IBER, DE VENECIA AL HOLOCAUSTO NUCLEAR

Dos serán los titulos con que Iber regresará este verano a nuestros ordenadores. El primero de ellos, ambientado en la romántica ciudad de Venecia, tendrá como protagonista al más famoso amante de todos los tiempos, Casanova. Con un frenético desarrollo en el más puro estilo arcade, acompañeremos al incansable galán veneciano en su camino a través de las tres fases que componen el juego.

Con posterioridad a este lanzamiento, la compañía española sacará al mercado un título que poco tiene que ver con el anterior, «Ke rulen los petas», una curiosa aventura conversacional ambientada después del holocausto nuclear, en la que los pocos supervivientes de la catastrofe lucharán por hacerse con su dósis de droga.

OPERA, UNOS AUTÉNTICOS MONSTRUOS

La buena prensa de la ha gozado Opera desde que comenzaron en este mundillo con el legendario «Livingstone, Supongo», ha ido entre otras cosas consolidando a esta joven compañía española. Como ya os hemos presentado su próximo lanzamiento será «Mot», basado en el simpático monstruo creado por Azpiri e Ignacio Moreno; cuentan los protagonistas que las versiones de 16 bits serán alucinante y sin duda supondrán el lanzamiento internacional de la compañía.

Opera también comercializará dos juegos para "gunstick" llamados «Trigger» y «Guillermo Tell»; en el primero la acción se desarrolla en un parque en el que deberemos eliminar a los maleantes y proteger la vida de los pacíficos habitantes de la ciudad.

TOPO, TRAS LA ESTELA DE LOS GRANDES

Topo presentará durante el mes de septiembre, dos grandes títulos, que por lo que hemos podido ver además de contar con nombres muy populares, contarán con tratamientos igualmente espectaculares. Por una parte el anunciado «Petrovic», que revivirá toda la emoción de un partido de balocesto y por otro» lado «Viaje al centro de la tierra», que basado en la novela de Julio Verne, está ambientado con todo lujo de detalles y reproduce fielmente el argumento de la novela. El juego está dividido en cuatro partes, y el papel protagonista está compartido por tres personajes, el profesor, su hija y el sobrino. En las versiones de ocho bits, entre fases y fase se nos dará una clave de acceso para poder continuar la aventura con los personajes que hayan conseguido sobrevivir. La primera parte es un puzzle móvil en el que hay un hueco vacio que nos permite desplazar las fichas, nuestro objetivo es formar el mapa de la isla. La segunda fase se desarrolla en el interior del volcán y la tercera en la selva; nada más comenzar esta fase nos encontraremos con cinco cuevas y podremos dirigir a cada personaje independientemente por el lugar que nos interese o creamos importante, ya que no hay una única solución del juego. La última fase tiene lugar en la playa y el objetivo será, en un tiempo límite, atravesar la playa, que está plagada de tortugas que además se desplazan y se mueven en los momentos más inesperados. ¡Atención a los gráficos, son impresionantes, especialmente los de los enemigos!. ■



DINAMIC 5º ANIVERSARIO
1989
EDICION LIMITADA
LA HISTORIA DE DINAMIC
¡UN LANZAMIENTO QUE HARA HISTORIA!
AHORA Y EN EXCLUSIVA PARA TI, DINAMIC, CON OCASION DE SU QUINTO ANIVERSARIO, LANZA AL MERCADO Y EN EDICION LIMITADA UNA MAGNIFICA SELECCION DE VIDEO-JUEGOS.
LA NARRACION HISTORICA DE UNA EMPRESA LIDER EN SU SECTOR VISTA A TRAVES DE SUS GRANDES EXITOS. UN REPORTAJE QUE TE MANTENDRA ENTRETENIDO, TE GUSTARA COLECCIONAR Y NO OLVIDARAS FACILMENTE: DOCE VIDEO-JUEGOS AL PRECIO DE DOS
NO LO DUDES NI UN MOMENTO, VEN A FORMAR PARTE DE NUESTRA HISTORIA.
¡ PIDELO EN TU TIENDA ANTES DE QUE SE AGOTE!
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
COMMODORE
(Cassette y disco)
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)
VEINTINUEVE-UNO, S. A.

RENEGADE III

¡Hola! me presentaré; soy... ¡bueno, no!. Simplemente diré que soy "El último romántico" y que mi chica, persona difícil pero encantadora e inigualable, ha sido raptada, lo cual no es la primera vez que sucede, por cierto.

Esta vez parece que va en serio. Un domingo por la mañana me encontré con una carta de una textura realmente extraña, en la que se relataba como mi chica había caido en las manos de las "Fuerzas del Futuro" ¡Ahí es nada! Me retaban a coger una cápsula paraespaciotemporal (esto es, una máquina del tiempo) astutamente oculta en un mugriento y sucio vagón de metro y darme una vueltecita por el tiempo.

Como dicen que la historia no la escriben los cobardes...me colé en el Metro, llegué hasta la terminal oportuna y en fracción infinitesimal de segundos me hallaba en una cabina muy parecida a una nave espacial. Aprovechando mi licenciatura en Matemáticas, mi doctorado en Astrofísica y mi innata inteligencia, no me llevó mucho tiempo controlar la máquina, así como averiguar que los destinos estaban previamente seleccionados.

Dicho y hecho, otro fogonazo (denotativo del viaje hiper) y un letrero comunicándome mi primer destino: la prehistoria.



La Prehistoria

Nada más bajarme empiezan los problemas. Apenas sin tiempo para contemplar una tierra pedregosa de tintes parcialmente amarillentos, se me abalanzan ¡dos diplodocus del tamaño de las "Torres Gemelas" y un par de trogloditas que no levantan más allá del metro y medio pero con un garrote de impresión!. Patada, patada, puñetazo, cabezazo y vuelta a empezar hasta acabar con estos amables anfitriones.

Recupero el aliento, avanzo, contemplo que la vegetación es escasa, al contrario que las cuevas, repartidas profusamente por todo el escenario que abarca mi vista. Miro hacia arriba y ¡qué veo! un salvaje con una piedra de 300 kg presto a lanzarla contra mi. Corro a refugiarme en una cueva cualquiera, ¡lástima,son demasiado pequeñas!. Salgo corriendo como un poseso en el mismo momento en que la piedra empieza a respetar las leyes de Newton. ¡He tenido suerte!. Casi me ahogo con la polvareda levantada por el pedrusco al tomar tierra, pero sigo vivo.

¡Ufff! Esto está siendo más difícil de lo que pensaba ¡Aaaah! un pterodáctilo pasa por encima de mi cabeza y deja caer un megahuevo que al romperse deja libre a una cría de dinosaurio que con la boca abierta viene hacia mi pierna. Como yo soy una persona educada no me dejo; patada al cabezón cuellicorto y uno menos.

Sigo avanzando y frente a mí aparecen diplodocus y dinosaurios, surgidos no se sabe bien de donde. Lucho a brazo entero (sólo faltaba darles ventaja) y sigo recorriendo terreno a la vez que peleo, por que, por si no os lo había dicho, este es un viaje por el tiempo, sí, pero por el minitiempo, pues dispongo sólo de seis minutos para volver a mi cápsula, teletransportada por las "fuerzas" varios kilómetros al este.

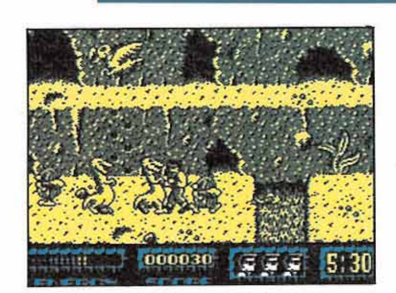
¡Vaya! surgen ante mí nuevas dificultades: un rio de lava corta mi camino. Podría intentar saltarlo, pero no estoy por la labor. Miro, oteo y afortunadamente diviso un entrante en una abrupta pared que podría conducirme al nivel superior. Con la camisa empapada corro hacia allí, empiezo a escalar y llego arriba.

¡Cómo no lo había pensado antes! Aquí sólo debo preocuparme de los pterodáctilos; el resto, avanzar y avanzar, mientras el tiempo sigue disminuyendo.

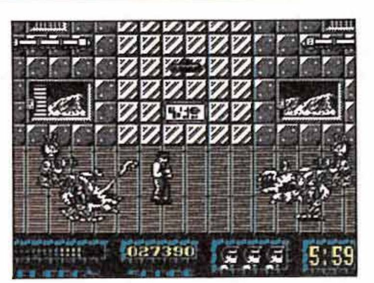
Pero no podía ser tan fácil. Unos metros más adelante me encuentro con un precipio de la misma anchura aproximadamente que el rio y unos peñascos puntiagudos en el fondo, que da miedo verlos.

Busco otros entrantes y vuelta al ruedo. Unos segundos para contemplar unos garabatos (que luego serían llamados pinturas rupestres) y pisadas de los primeros homínidos.

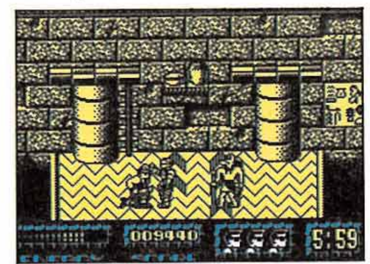
Trascurridos estos segundo de respiro (espero que no tenga que lamentarlo al final, pues de agotarse la cuenta atrás quedaría atrapado en esta era, y no se que pinta un tipo con tupé, va-



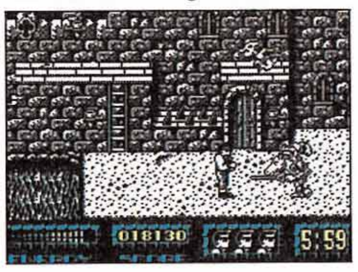
A lo largo del juego visitaremos diferentes epocas de la historia, desde la prehistoria al futuro.



Los enemigos nos acosarán incesantemente, llegando a resultar auténticamente agobiantes.



Las diferentes épocas están perfectamente ambientadas gracias a la buena calidad gráfica.



Una vez más nuestro cometido será rescatar a nuestra novia de las garras del malvado de Turno.

Rescate a través del tiempo

MAPA

RENEGADE III



queros y gafas de sol en la Prehistoria) sigo «partiéndome la boca» con los «peludos agarrotados» y los «Dinosaurios Tysson» y avanzando, avanzando. Salto dos pequeños rios de lava (con estos pequeñitos si que puedo), un miniprecipicio y el viaje continúa. Queda poco tiempo y tengo que arriesgarme a saltar un rio de lava de los grandes. Lo consigo, me deshago de los últimos enemigos y... 10, 9, 8... ¡Ahí está la cápsula! Corro y de un salto me introduzco en ella. Destello de luz y...

Egipto

Mis pies se hunden en las arenas de un desierto jalonado el horizonte de pirámides. ¡Si, no puedo estar sino en el Antiguo Egipto, en la época de las dinastías tebanas, a juzgar por las inscripciones jeroglíficas que a duras penas voy descifrando. Pero esto no es un viaje de placer y los problemas empezarán enseguida. Dicho y hecho, los enemigos acuden a su cita. Un monigote enmomiado con unas narices bastante aparentes empieza la pelea; le seguirán el dios Sekmet, con cabeza de león, usando el cetro de manera muy poco divina; a estos se le unirán las momias de Ramses II, Seti I, Amenhofis IV y Tutmes III, que para estar muertos, demuestran tener una forma física envidiable.

El decorado cambia, pero los problemas no. Ante un agujero del que no se ve el fondo tengo que volver sobre mis pasos y subir por medio de unos peldaños a un elevado donde el corte es menos ancho y, por tanto, más accesible.

He cambiado las arenas poi un mosaico con figuras en zigzag, mientras las paredes se muestran ricas en jeroglíficos y puedo contemplar vasijas y cerámicas que valdrían su peso en oro en nuestro tiempo.

Pero no estoy como para deleites artísticos, mucho menos cuando del cielo caen unas pócimas que ya sea por su contenido, ya sea por la jarra de cristal que lo contiene, te dejan el nivel de energía bajo mínimos.

Seguimos peleando (pues de eso se trata) al lado de sarcófagos, vasijas, saltando «agujeros negros», subiendo, bajando, hasta llegar a la cápsula. Próxima parada.

El medioevo

¡Qué podríamos esperar en la Edad Media que no fuera un castillo con sus torretas, sus almenas, sus escudos y banderolas!.

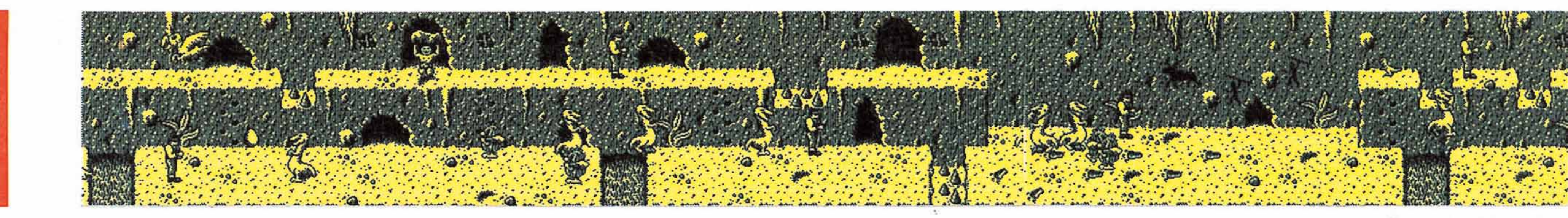
Observo con estupor como aquí los pterodáctilos han sido sustituidos por aves del Averno, sacadas directamente de la mente de algún inquisidor y cómo nada más empezar mi andadura un foso lleno de cocodrilos me corta el paso. Una escalera me ayudará a salir del engorro. Vuelvo abajo y mis enemigos presentan su tarjeta de visita: un caballero ataviado con su correspondiente armadura y una espada que yo apenas podría levantar con mis dos manos; por otro lado, un granjero que viene dispuesto a cortarme el cuello con su hoz y... y un caballero montado en un corcel un tanto especial.

Pelea, avanza, pelea, avanza mientras admiras los ventanales, las enormes y pesadas puertas de

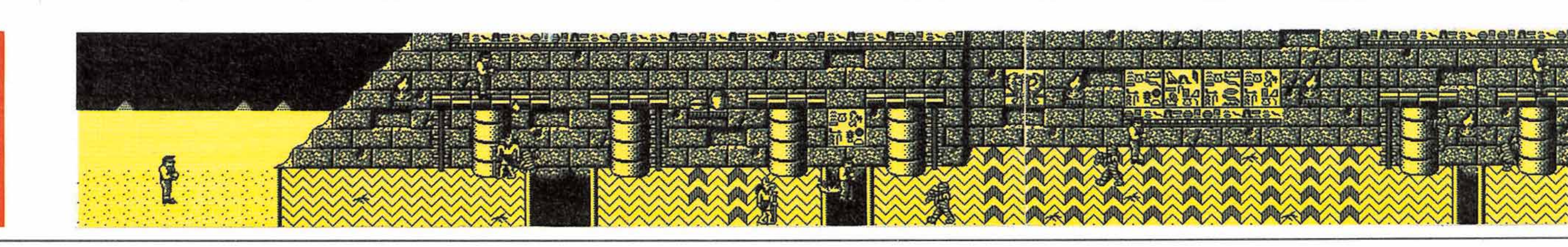
SPECTRUM

```
  10 REM **********************
  20 REM ***                ***
  30 REM ** AMADOR MERCHAN **
  40 REM *  J. E.   BARBERO  *
  50 REM * ----------------- *
  60 REM *    RENEGADE III   *
  70 REM * ----------------- *
  80 REM **    06/04/1989   **
  90 REM ***                ***
 100 REM **********************
 110 PRINT #0;"INSERTA CINTA ORI
GINAL": PAUSE 100
 120 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LS
 130 FOR f=64000 TO 64010: READ
a: POKE f,a: NEXT f
 140 LOAD ""CODE
 150 POKE 60042,205: POKE 60043,
0: POKE 60044,250
 160 LET a=USR 60000
 170 DATA 33,220,164,175,119,50,
47,167,195,18,204
```

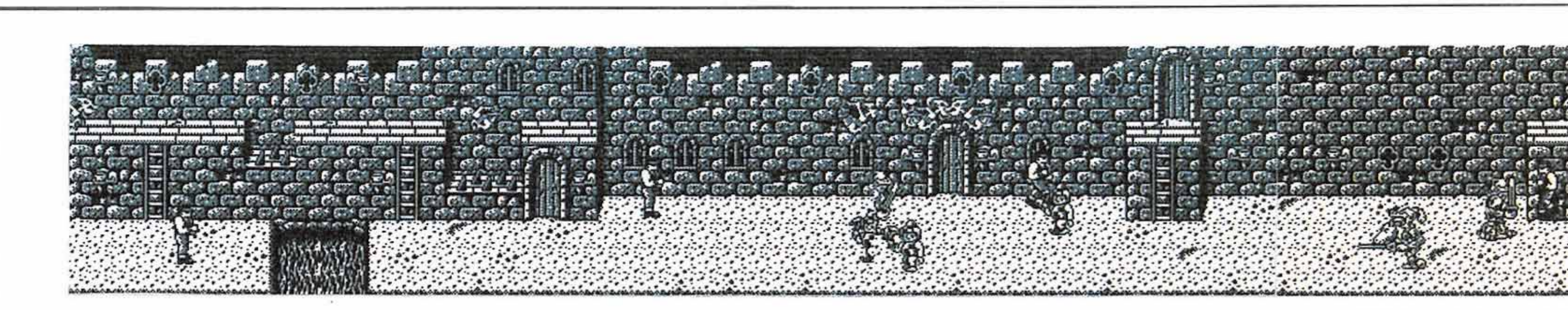
FASE 1



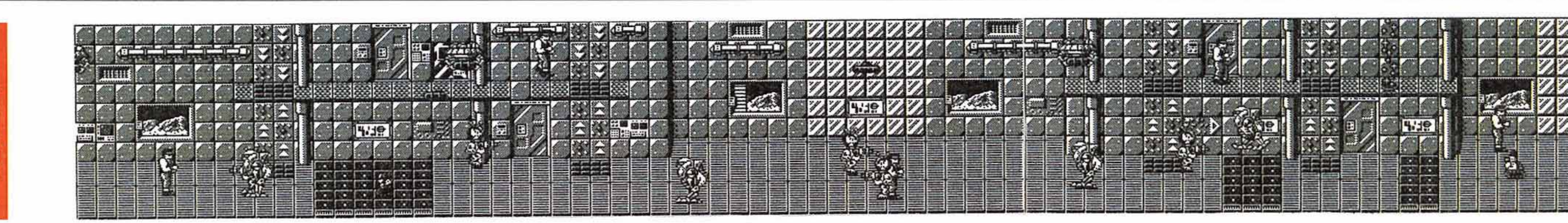
FASE 2



FASE 3



FASE 4



madera, las decorativas y ornamentales cabezas de demonio, las mazmorras, que se presentan ante nuestros ojos intentando desviar nuestra atención.

Unos cuantos cientos de enemigos, foso, trampas y podremos decir adiós a los oscuros tiempos medievales. ¡Qué nos esperará más adelante!.

El futuro

¡Qué pregunta! Más adelante nos espera, lógicamente, el futuro. Para ir calentando motores, una nave espacial nos lanza un bidón radioactivo de unas cuantas toneladas de peso (¡adiós, energía!).

Nos recuperamos del susto y nos paramos a escudriñar el futuro. Como si estuviera sacado de las mejores novelas del «Buen Doctor», el paisaje nos muestra una construcción de avanzados diseños, con ventanales que dan a un agreste paisaje de rocas y rocas, tierra muerta por la radioactividad de la última Guerra Mundial; plataformas ascendentes / descendentes en vez de escaleras, compuertas último modelo del más resistente material conocido incorporando teclado, monitor, video y clave de acceso, bidones blindados para el almacenamiento de sustancias nocivas y/o peligrosas, tuberías y conductos en las paredes, así como carteles escritos en el lenguaje universal del futuro, desgraciadamente desconocido para mí.

Pero el plato fuerte lo constituyen las trampas; nada de fosos o simples agujeros, no; un retículo de nada más y nada menos que treinta agujeros negros confinados en un reducido espacio mediante el uso de plasma sometido a intensísimos campos electromagnéticos, ayudado por una columna de rayos fotónicos en el nivel superior.

Pero ya sabéis que nada de esto os puede entretener; lo primordial, los enemigos. A tono con el conjunto, tenemos un alienígena con escafandra y pistola de rayos láser, secundado por un autómata que no tiene pistola ni falta que le hace, y un híbrido entre planta carnívora y perro sarnoso realmente vomitivo; para completar el elenco, una especie de robot de juguete que ha decidido convertirse en una réplica mejorada de «Terminator» . Pero no irás a rendirte ahora que estás tan cerca del final...

COMMODORE

```
1 REM**********************************
2 REM*                                *
3 REM*   TARGET RENEGADE III          *
4 REM*  (C) JOSE DOS SANTOS 1989      *
5 REM*                                *
6 REM**********************************
7 POKE53281,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
8 FORN=349TO399:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>5827THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE386,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE381,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
16 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
112,141,187,3,169,1,141,188
17 DATA3,96,169,123,141,87,1,169,1,141,
88,1,96,169,96,141,198
18 DATA198,169,173,141,133,198,169,173,
141,26,198,76,0,4,74,68,83
```

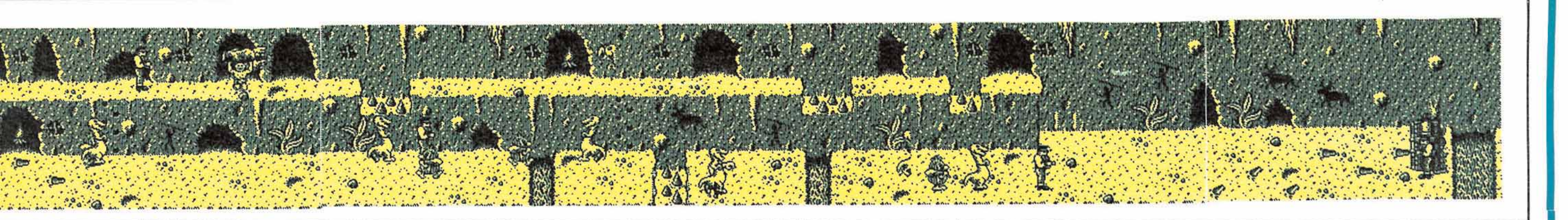
Teclea el cargador correspondiente a tu ordenador, sálvalo y ejecútalo con Run. Responde a las preguntas y carga la cinta original del juego.

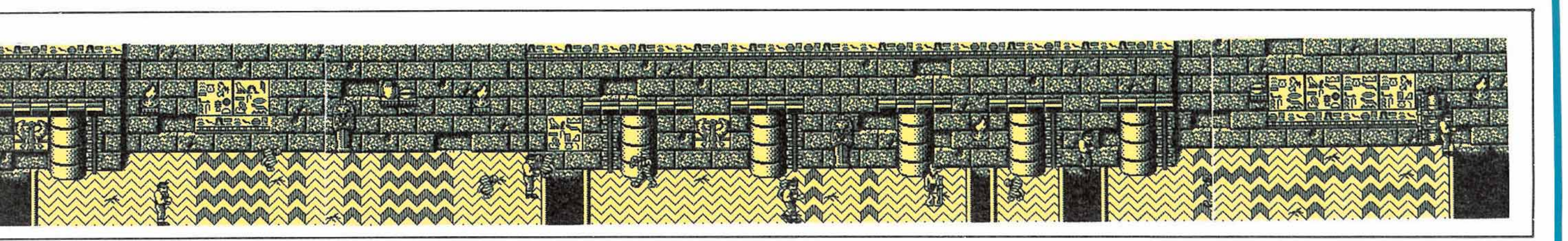
Movimientos, golpes, consejos...Los vehículos

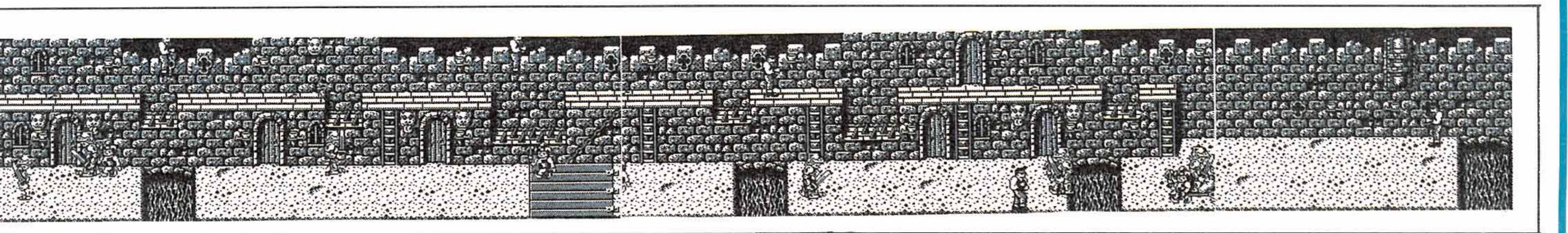
* Disponemos de dieciséis movimientos; ocho direccionales y ocho modalidades de golpes. Estos últimos se acceden teniendo presionado el botón de disparo.

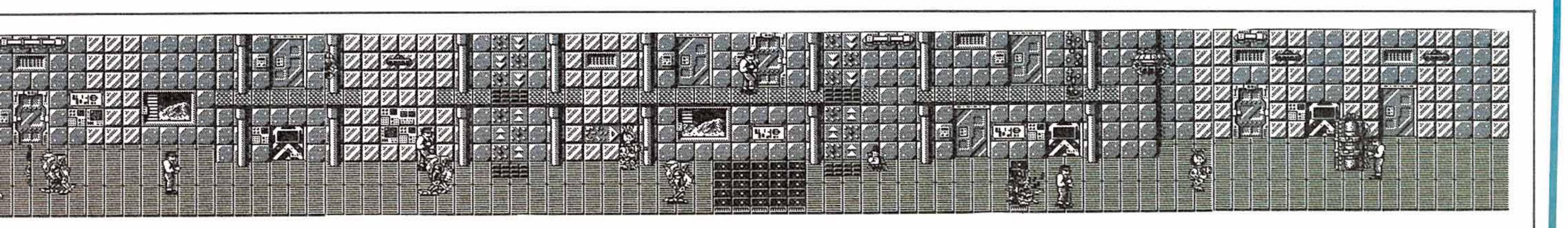
* Los enemigos necesitan tres o cuatro golpes para ser eliminados. Tres en situación normal y cuatro cuando aparezcan en «formación». No obstante, si se presenta la ocasión de atizarles por detrás, un único golpe bastará. Asimismo, los «enanos» disponen de fuerza uno.

* Para no perder tiempo, avanzar hacia la derecha constantemente hasta llegar a una pantalla que no nos deje proseguir. En ese momento, aparecerán dos tandas de seis enemigos cada una. En estas tandas, que antes llamábamos de «formación», el método a seguir (o uno de ellos) es el siguiente: irse hacia la izquierda hasta lograr que desaparezcan los tres enemigos de dicho lado; acabar con los homónimos de la derecha y una vez logrado esto acabar con los de la izquierda.










SALTO DEL TRAMPOLIN.—Nervios de acero, concentración total y control absoluto del tiempo determinan tu puntuación mientras luchas por conseguir una actuación lo más perfecta posible.
PARALELAS.—El equilibrio de la fuerza y el dominio artístico son los ingredientes que hacen que esta modalidad sea quizá la más exigente y emocionante de todas las disciplinas gimnásticas.
CBM 64
CBM 64
IBM PC
LANZAMIENTO DE MARTILLO.— N ESPECTACULAR TEST DE FUERZA: Siente el poder de cada uno de tus músculos mientras haces girar el martillo.
EPYX
13
EPYX
7
CBM 64
CBM 64
IBM PC
SALTO DE VALLAS.—Velocidad, fuerza, ritmo. Tres características fundamentales en un deporte que es el más duro sobre la pista. Sé rápido y consigue la zancada perfecta. El más pequeño error y estarás no sólo fuera del pódium, sino también fuera de la carrera.
U.S. GOLD
• ¡Ocho pruebas increíbles! • ¡Las ocho mejores pruebas de las olimpiadas! • ¡Ceremonias de apertura y clausura!
• Posibilidad de juego para varios participantes a la vez, cada uno compitiendo por un país diferente.
ERBE


TM
TIRO CON ARCO.—Un brazo fuerte y firme y una vista de lince son esenciales para triunfar en un deporte que combina cualidades milenarias con la más avanzada tecnología.
CBM 64
CBM 64
LAS 10.000 PRIMERAS UNIDADES CONTIENEN UN LLAVERO OLIMPICO DE REGALO
SALTO CON PERTIGA
¡Haz una buena carrera, coloca bien tu pértiga y elévate! ¡Combina fuerza y técnica y consigue el salto perfecto!
CBM 64
CBM 64
CBM 64
AROS.—
Una disciplina que las fuerzas estática y dinámica requeridas convierten en la modalidad más exigente de la gimnasia masculina.
IBM PC
IBM PC
CICLISMO SOBRE PISTA CUBIERTA.—Una dura batalla física y psicológica, en la cual la habilidad para burlar a tu oponente y la fuerza para sobrepasarle en la meta son requeridas en igual medida.
U.S. GOLD
EPYX

ALERTA ante el avance alien



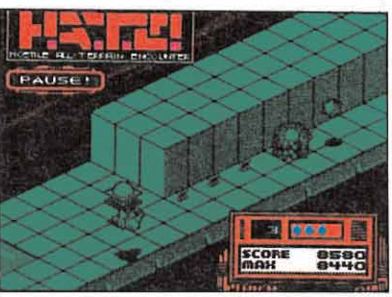
El título de este programa encierra un curioso juego de palabras. Las siglas H.A.T.E. corresponden a «Hostile All Terrain Encounter» (encuentro hostil en todos los frentes), y a su vez forman el verbo inglés cuya traducción más literal es «odiar». Detrás de esa ocurrente combinación de letras se esconde un excelente arcade espacial creado por Costa Panayi, autor de programas tan clásicos como «Highway Encounter», «Alien Highway» o «Deflektor».



HATE es un arcade espacial construido sobre escenarios tridimensionales.



La galaxia entera se encuentra en situación de alerta.



Iniciamente controlas un «Star Fighter», un caza de entrenamiento.

SPECTRUM

```
   1 REM ****** H.A.T.E. *******
   2 REM **** SPECTRUM 48K *****
   3 REM ***** J.E.BARBERO *****
   5 MERGE "": RUN 10
  35 POKE 53247,0: POKE 53251,24
 : REM vidas infinitas
9999 REM IMPORTANTE, NO ALTERAR
EL NUMERO DE LAS LINEAS
```

En cierto modo «HATE» sigue una línea muy similar al ya mítico «Highway encounter» e incluso contiene la última palabra del nombre de dicho programa en la última letra de sus siglas. Se trata por tanto de un arcade espacial construido sobre escenarios tridimensionales, pero se han introducido considerables mejoras sobre el programa que ahora consideramos como su predecesor. En vez de fragmentar el mapeado en pantallas independientes se ha optado por incluir una pantalla continua que se desliza automáticamente ante nuestros ojos mediante un suave scroll diagonal. Y, lo que es más importante, se ha adoptado una tercera dimensión con un realismo nunca visto en juegos de este tipo: el terreno no es plano sino que presenta desniveles y además nuestra nave puede elevarse a voluntad sobre la superficie.

Las breves instrucciones del programa nos trasladan a un futuro no demasiado lejano, exactamente al año 2320. La galaxia entera se encuentra en situación de alerta ante los constantes avances de los ejércitos alien, y ante dicha situación se ha intensificado la preparación de personal altamente cualificado para mejorar las defensas de los sectores civilizados. Tu deseo es integrarte cuanto antes al frente que combate a las fuerzas alien, pero antes de pasar a la acción es necesario superar un intenso período de entrenamiento. Para ello te has desplazado hasta Stripworld, el campo de entrenamiento que adiestra a todos los pilotos de cazas galácticos.

Inicialmente controlas un «Star fighter», un caza de entrenamiento que puede desplazarse tanto lateral como verticalmente, y tu objetivo es alcanzar sano y salvo el punto donde te espera un nuevo vehículo, el «Ground assault vehicle», un sofisticado tanque de combate que, pese a carecer lógicamente de la posibilidad de elevarse sobre el suelo, puede avanzar y retroceder a su antojo, contando además con la posibilidad de lanzar bombas de gran potencia. Sin embargo para poder poner en marcha el siguiente vehículo es necesario recoger algunas de las células de plasma que encontrarás en el camino, pues sin, al menos, una de ellas será imposible atravesar la barrera que te separa de la siguiente fase. En resumen, el juego consiste en alternar una fase de avión con otra de tanque, siempre que antes de alcanzar el siguiente vehículo hayas recogido al menos una célula de plasma.

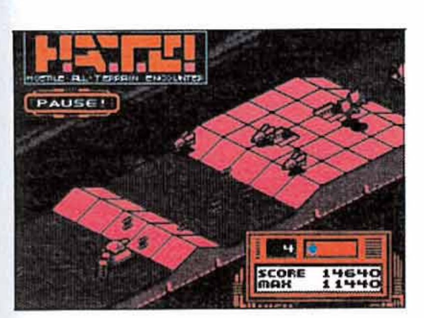
Las células están protegidas por una cubierta blindada que ha de ser destruida previamente para dejar al descubierto el reactor. Pero, y dado que este programa no es más que un completo entrenamiento destinado a probar tus capacidades hasta el límite, los responsables de la base han colocado a lo largo del camino diversas naves alien si-

H.A.T.E.

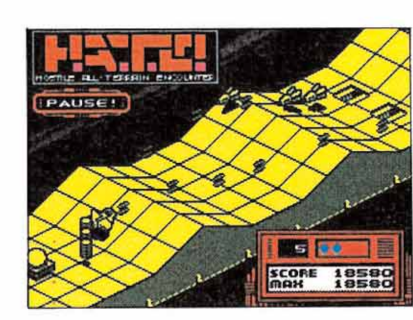
AMSTRAD

```
10 REM Cargador H.A.T.E.
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF3C:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>6188 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&A7
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF2A,&3E:POKE &BF2F,4:POKE &B
F30,0
60 INPUT"Siempre cuatro vidas";a$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &BF35,&18:POKE &BF3
6,&29
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MEMORY &7FFF:CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!
",&8000:CALL &BF00
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,6F,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,BF,22,6E,80,C3,2C,80,3E,3D,32
,D2,54,3E,3A,32,1,57,21,B9,6F,22,2,57,21
,A7,28,22,E3,64,C3,C6,53
```

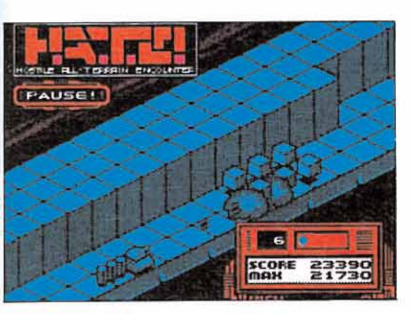
Para obtener vidas infinitas, teclea el listado correspondiente a tu ordenador, grábalo y ejecútalo con RUn. Contesta a las preguntas y carga la cinta original del juego.



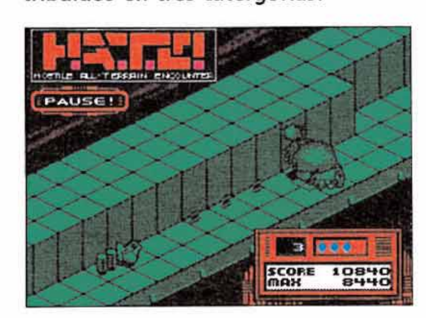
En otras fases controlaremos un sofisticado tanque de combate.



El juego consta de treinta niveles distribuidos en tres catergorías.



Al pasar a una nueva categoría comienzan a repetirse los mismos escenarios.



Comenzamos el juego con cuatro vidas, que pueden ser incrementadas.

muladas. En cualquier caso no deja de resultar un alivio pensar que esos peligrosos alien ante los que vas a arriesgar el pellejo son simplemente unas réplicas. Así, tanto en tierra como en aire, demostrarás haber alcanzado la habilidad suficiente como para pasar a la acción y combatir (aunque tenga que ser en otro programa) contra los más peligrosos enemigos de la humanidad.

Desarrollo del juego

Según las instrucciones, el juego consta de 30 niveles distribuidos en tres categorías. Los diez primeros niveles pertenecen al rango de entrenamiento, los diez siguientes al rango de piloto de caza y los diez últimos al rango de comandante. Al pasar a una nueva categoría comienzan a repetirse los mapeados de los niveles que lo forman. De este modo el mapeado del nivel 1 es idéntico al de los niveles 11 y 21, solamente variando la hostilidad de los aliens con los que tendrás que enfrentarte (pero recuerda, sólo son imitaciones). Sin embargo hemos sobrepasado el nivel 31 sin haber encontrado nada parecido a un final, volviendo a repetirse los mismos escenarios. Si al finalizar una partida se ha sobrepasado el nivel 11 ó el 21 las partidas posteriores no comenzarán desde el principio sino desde dichos niveles.

La forma en la que el programa emplea el típico concepto de «vida» es bastante peculiar. Comenzamos el juego con cuatro naves y a bordo de nuestro flamante caza de entrenamiento. En cada fase hay siempre cuatro células de plasma protegidas por sus respectivos blindajes. Basta con destruir el blindaje para que la célula quede al descubierto y pueda ser recogida por el mero hecho de tocarla. Todas las células recogidas se colocarán en la parte trasera de nuestro vehículo y se moverán automáticamente con él. Poco antes de llegar al próximo vehículo hay una pequeña barrera que sólo podremos sobrepasar si tenemos al menos una célula, pues en caso contrario se nos descontará una vida y volveremos al principio de la fase. Sin embargo, y aquí viene lo bueno, una vez superada la barrera pasaremos a controlar el siguiente vehículo, el cual contará con tantas vidas como células recogiera el anterior.

En cierto modo cada célula recogida es una vida extra que entra en funcionamiento una vez completada la fase. Podemos perder una vida al intentar sobrepasar una barrera sin tener células, ante el contacto con los aliens o sus disparos o al chocar contra un obstáculo. Sin embargo si un alien nos ataca y en ese momento disponemos de alguna célula, ésta última absorberá el ataque y será destruida permitiendo que el vehículo que controlamos permanezca intacto. Es por tanto perfectamente posible comenzar el juego con cuatro vidas, perder tres de ellas durante la primera fase y comenzar la segunda de nuevo con cuatro vidas porque hemos recogido las cuatro células de la primera fase. En una partida de treinta fases es posible por tanto ser destruidos hasta 90 veces.

El comienzo y el final de cada fase son automáticos y carecemos por tanto de control directo sobre nuestra nave, apareciendo mientras tanto el mensaje AUTO en la parte superior izquierda de la pantalla. Durante el transcurso normal del juego dicha ventana contiene un indicador gráfico de la munición del arma incorporada en los vehículos. Dicha arma es de repetición y disparo constante, pero necesita un breve espacio de tiempo para recargarse cuando el gráfico ha alcanzado su punto más bajo. Por su parte la ventana de la parte inferior derecha refleja en todo momento la fase actual y el número de vidas restante. Debajo encontramos la puntuación actual y la puntuación máxima, la cual se actualiza si es necesario al final de cada fase.

Disponemos de teclas que nos servirán para detener momentáneamente el juego, abandonar la pausa y abortar completamente una partida.

Los vehículos

Star fighter (caza de combate). Puede moverse lateralmente (izquierda-derecha) y verticalmente (arriba-abajo) pero no frontalmente (delante-detrás). Dispone de un único láser que se activa con la tecla de disparo. La altura puede calcularse observando la sombra que proyecta sobre el terreno, y las células de plasma que recoja se elevarán con él si es necesario. El caza se eleva automáticamente si las ondulaciones del terreno alcanzan una altura superior a la suya, pero se mantiene en la altura conseguida si el nivel del suelo comienza a bajar.

Ground assault vehicle (tanque de asalto). Puede moverse lateralmente (izquierda-derecha) y frontalmente (delante-detrás) y camina siempre a ras de suelo siguiendo las ondulaciones del terreno. Dispone del mismo tipo de láser que el caza y de la posibilidad de lanzar bombas parabólicas pulsando la tecla de fuego en combinación con la tecla de derecha o izquierda. Mientras se encuentre lanzando bombas no es posible avanzar hacia delante o detrás.

Lo que encontrarás en tu camino

Células de plasma. Como ya hemos indicado se encuentran fuertemente blindadas y es necesario disparar contra ellas para liberar su contenido. Dado que pueden encontrarse a diversa altura, es necesario encontrarse a la elevación correcta para poder acertar en el disparo o recogerlas (observad para ello el tamaño de las sombras, tanto la del vehículo como la de la célula). Todo choque contra una célula blindada supondrá la pérdida de una vida del mismo modo que lo hubiera hecho el choque contra un alien. Es imprescindible recoger al menos una célula para atravesar la barrera que nos separa de la siguiente fase. Los blindajes pueden disparar contra nosotros si nos ponemos a tiro.

Obstáculos. Por un lado encontramos las grandes paredes que aparecen en el lado izquierdo de ciertos tramos. Sólo son mortales si intentamos chocar frontalmente contra ellas, pues si lo hacemos de lado no corremos ningún riesgo. Por otro lado tenemos los cubos que, en número de cuatro o seis, taponan algunos pasajes estrechos. Es imprecindible destruir alguno de ellos y atravesar el hueco así dejado para poder pasar de largo sin perder una vida. Dicho sea de paso, es imposible atravesar los límites laterales del recorrido.

Zonas minadas. Son pequeñas aberturas circulares en el suelo de las que emerge a intervalos a la superficie una pequeña torreta. No disparan pero son mortales al contacto, por lo que es preciso evitarlas en todo momento. En ciertas fases especialmente difíciles se encuentran en combinación con los cubos de los que hablábamos en el apartado anterior.

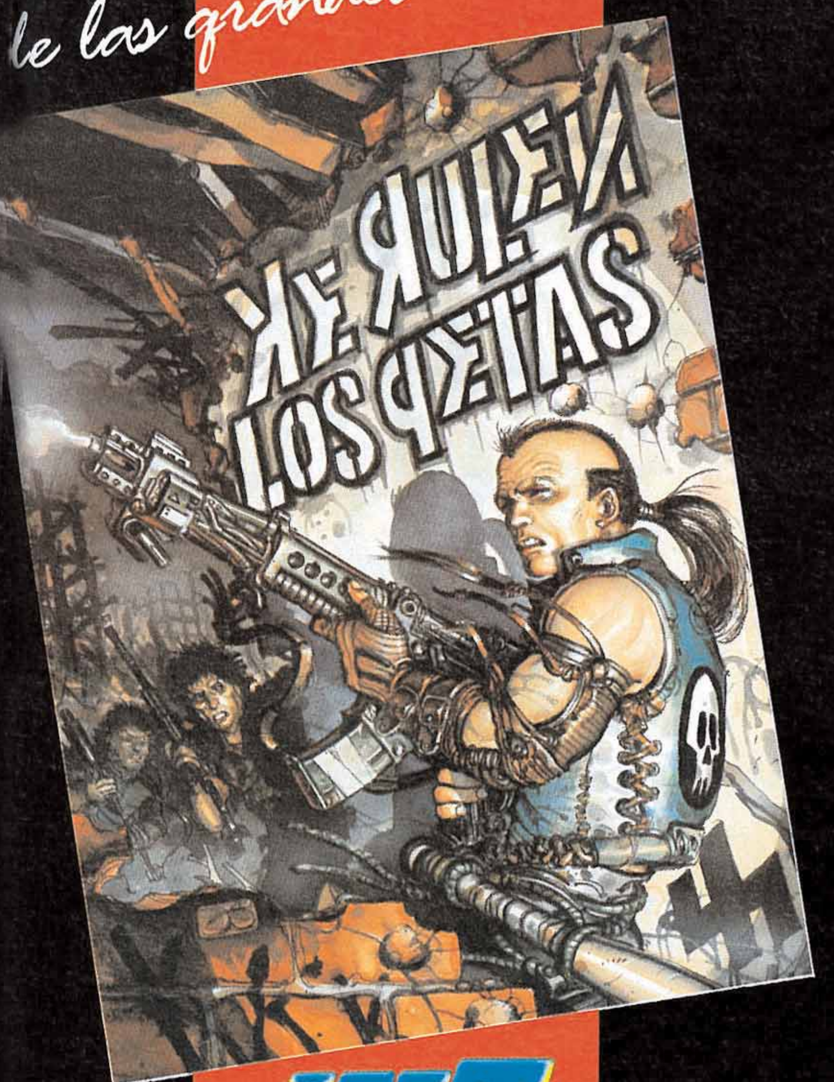
Aliens. Los hay de muchos y varios tipos, y casi todos surgen desde el subsuelo por las trampillas que se encuentran dispersas a lo largo del recorrido. Los misiles son los más abundantes y peligrosos, pues además de poseer la facultad de disparar son muy inteligentes y, además de seguir sistemáticamente a nuestra nave, pueden retroceder y avanzar a su antojo. Las medusas y los platillos son de tamaño muy similar y aparecen siempre en oleadas, pero mientras que los primeros atraviesan la pantalla describiendo líneas quebradas y desaparecen, los segundos son mucho más peligrosos pues disponen de mayor autonomía de movimientos. Las barreras minadas son zonas protegidas por unas peligrosas bolas punzantes de reducidos movimientos. Finalmente tenemos los cazas enemigos, réplicas del star fighter, que aparecen en niveles más avanzados. Son los más inteligentes de todos y recurren a todos los trucos para tenernos a tiro, pues no dejan de disparar. Al ser destruidos liberan dos misiles buscadores que se dirigen a toda velocidad contra nosotros. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

¡PREPARATE para el IMPACTO!

DISPONIBLES EN:
AMSTRAD
MSX
SPECTRUM
COMODORE
Y COMPATIBLES PC

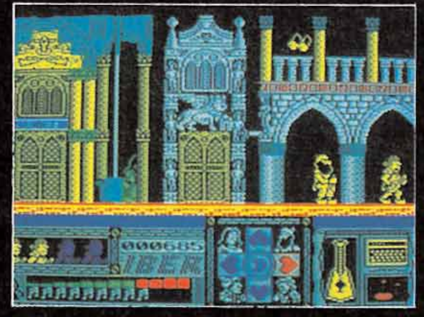
E RULEN LOS PETOS
¡Solo para amantes
le las grandes aventuras

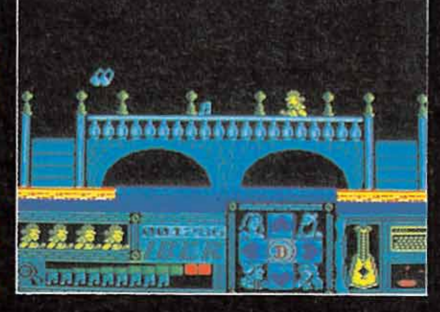


CASANOVA

!Las chicas te persigen...
Sus amantes también...
Ellas quieren darte
su amor
Ellos claman venganza
La vieja Venecia
se estremece...
...¿Cómo acabaran tus
temerarias andanzas?







¡VIVE SU REALISMO¡

- Cristales transparentes
- Rapidez y adicción sin limites
- Tres planos de superposición
- Increibles efectos de sonido

...y **MUCHO MAS**

IBER
C/ Virgen de Retamar, 3
Las Rozas, MADRID
TLF. (91) 637-61-14

DISTRIBUYE: MCM C/Serrano, 240 MADRID TLF. (91) 458-16-58

MICRO *Manía*

MHT ingenieros

CONCURSO

Regalo de 100 pistolas GUN STICK para tu ordenador

50 durante el mes de Junio y otras 50 en Julio
¡Por primera vez se presenta una pistola que puede acoplarse directamente a cualquier ordenador personal!

Con el GUN-STICK es posible, en determinados juegos, practicar el tiro al blanco, defensa personal, etc. en tu propio ordenador. No necesitas consola ni otro tipo de interface. La pistola GUN-STICK se conecta directamente al port de joystick de tu ordenador.
La pistola GUN-STICK está disponible para Spectrum 48K, Spectrum +2, Spectrum +3, Amstrad CPC, MSX, Commodore 64 y PC.

Esta promoción tendrá una duración de dos meses.

BASES

El concurso tendrá lugar en dos fases: una en el mes de Junio, con 50 GUN-STICKS como premio, y la otra en el mes de Julio, con otros 50 GUN-STICKS de premio. Si lo deseas, puedes participar en las dos, teniendo así más posibilidades de resultar agraciado.

PARTICIPANTES

Todos los lectores de MICROMANIA podrán participar, rellenando para ello las soluciones al cuestionario adjunto. Posteriormente, es necesario recortarlo (no valen fotocopias) y enviarlo, antes del día 30 de Junio de 1989, a:

MICROMANÍA

HOBBY PRESS S.A.
Carretera de Irún Km 12,400
28049 MADRID

No olvides indicar tus datos personales y el modelo de pistola que te gustaría recibir caso de resultar agraciado, teniendo en cuenta los modelos disponibles:

Spectrum 48K
Spectrum +2
Spectrum +3
Amstrad CPC
MSX
Commodore 64
PC

Cada participante deberá escribir claramente en una esquina del sobre la palabra "GUN-STICK-JUNIO".
Posteriormente se procederá a un sorteo ante notario, para elegir a los 50 premiados de entre los acertantes al cuestionario.
Cada participante puede enviar los cupones-respuesta que desee, siempre que se trate de cupones originales (no valen fotocopias).
Cuantos más cupones envíes, tendrás más oportunidades de conseguir el GUN-STICK.

FASES DE LA COMPETICIÓN:

La competición tiene dos fases. La primera durante el mes de Junio, que tendrá como premio 50 GUN-STICKS; y la segunda durante el mes de Julio, con otros 50 GUN-STICKS. Los cuestionarios a resolver en el mes de Junio y el de Julio son distintos.
Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas fases será resuelto por la decisión inapelable del Notario.

CLUB GUN-STICK

Sólo por el hecho de participar entrarás a formar parte del CLUB GUN-STICK, lo que te proporcionará las siguientes ventajas:

***Carnet de socio personalizado CLUB GUN-STICK**
***Descuentos en la compra de tu pistola**
***Información puntual en tu domicilio de todas las novedades referentes al GUN-STICK (programas disponibles, avances técnicos y nuevos modelos).**

CUESTIONARIO

¡Dispara y Acierta!

Cada GUN-STICK está valorado en 7000 ptas.

¿Cuál de estos juegos está disponible en versión para GUN-STICK?





OPERATION WOLF - MIKE GUNNER - GAME OVER

¿Cuál de estas compañías productoras de software no tiene todavía ningún juego en versión para GUN-STICK?





DINAMIC - OPERA - TOPO

¿Cuántas pilas necesita para su funcionamiento el GUN-STICK?





2 - 4 - 6

¿Cómo funciona el GUN-STICK?





La pistola emite un rayo que capta la pantalla. - **La pantalla efectúa un cambio que capta la pistola.** - **Ambas emite una luz sincronizada.**

El concurso tendrá lugar en dos fases: una en el mes de Junio, con 50 GUN-STICKS como premio, y la otra en el mes de Julio, con otros 50 GUN-STICKS de premio. Si lo deseas, puedes participar en las dos, teniendo así más posibilidades de resultar agraciado.

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... *Provincia* ....
Teléfono ....

Marca con una X las dianas que creas que corresponde a la respuesta correcta y mandanoslas a: HOBBY PRESS, Ctra. Irún km. 12.400, 28049 Madrid.

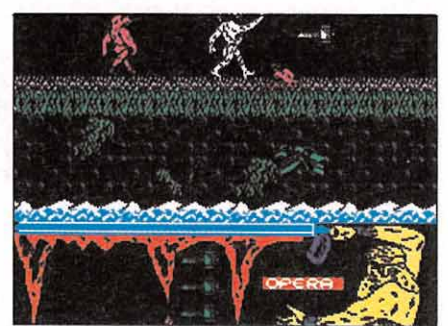
ULISES

LA ISLA DE LAS DOCE PRINCESAS

En esta ocasión tienes el honor de adoptar el papel de uno de los personajes que mejor ha representado el concepto de héroe a lo largo de la historia. Aunque sea un personaje de mitología no deja por ello de resultar fascinante, pues te verás trasladado a la antigua Grecia y envuelto en una historia en la que mágicas criaturas son las protagonistas de una lucha titánica en la que solamente la voluntad del héroe le permitirá resultar victorioso.

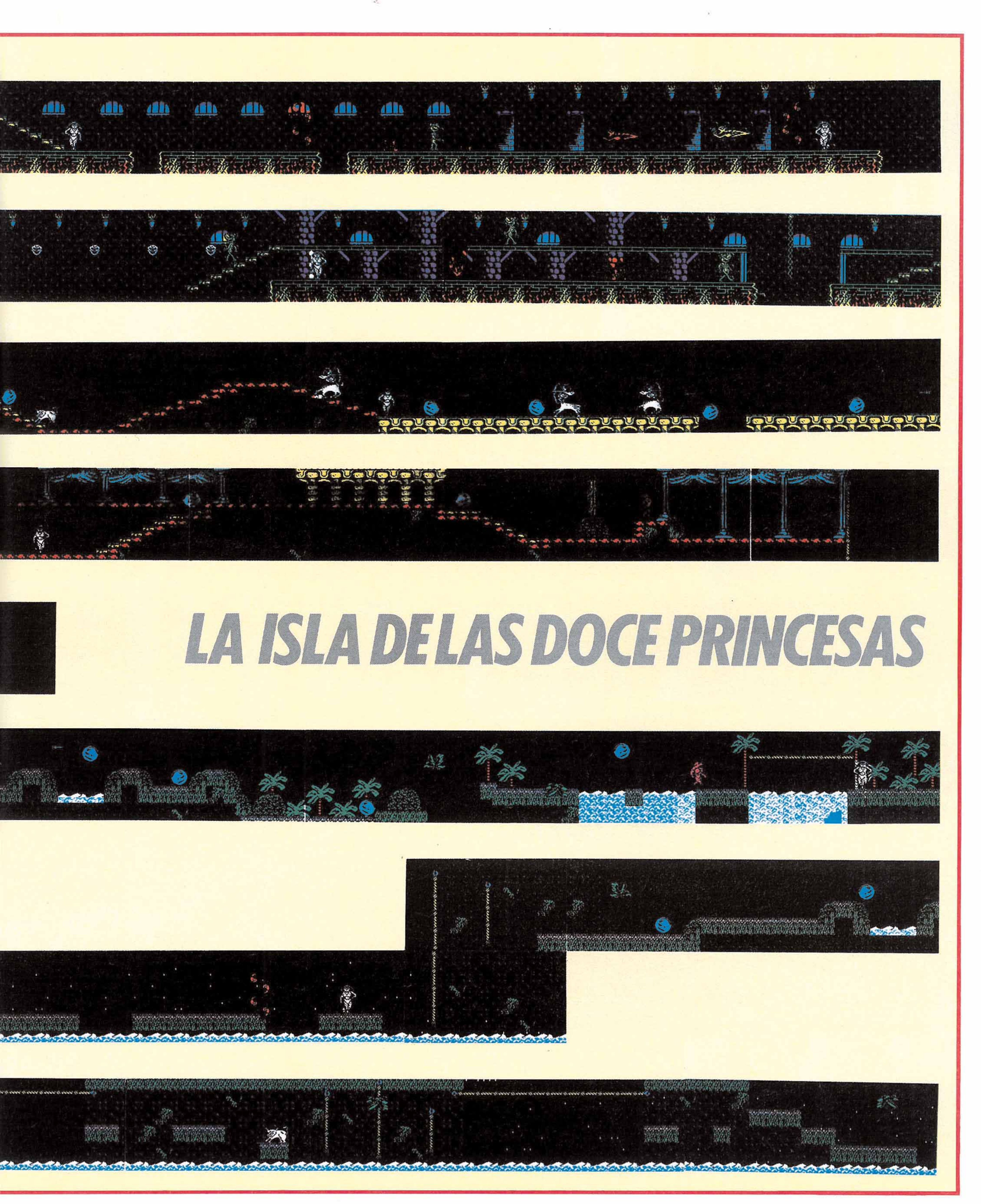


Si Ulises no lo remedia las doce princesas serán sacrificadas.



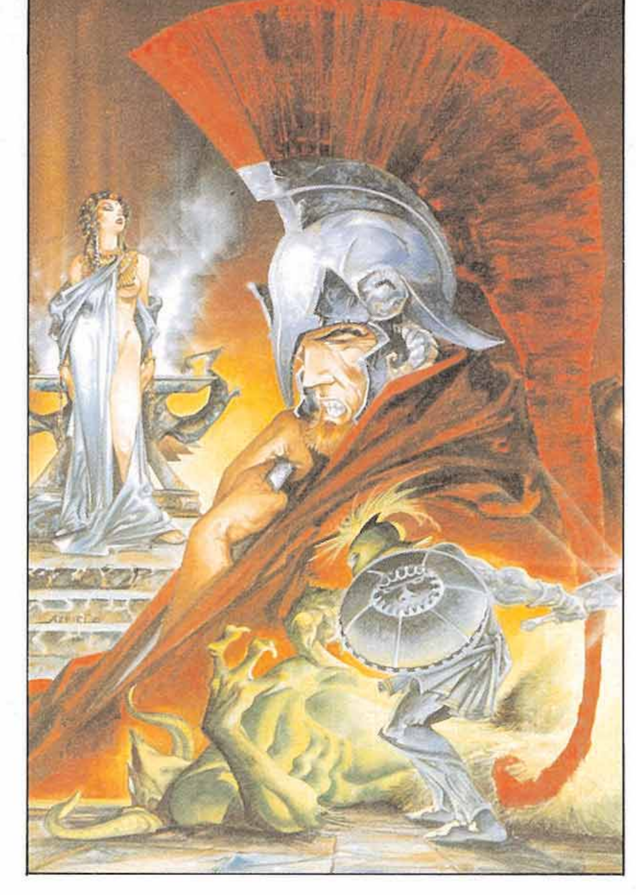
Nuestro héroe dispone de su maza para defenderse del ataque a los enemigos.


MICRO Manía
MAPA



LA ISLA DE LAS DOCE PRINCESAS

ULISES



LA ISLA DE LAS DOCE PRINCESAS

En uno de sus múltiples viajes por el Mediterráneo, una gran tormenta hizo naufragar el barco en el que viajaba Ulises, rey de Itaca. Toda la tripulación perdió la vida en el naufragio pero Ulises resultó milagrosamente ileso pues pudo lanzarse al mar antes de que el hundimiento del barco le arrastrara a las profundidades. Tras varios días de penosa travesía a nado un extenuado Ulises pudo alcanzar sano y salvo una isla para él desconocida.

Tras solicitar de los habitantes de la isla ayuda para regresar a Itaca, los isleños ponen como condición previa que Ulises complete una peligrosa misión: rescatar a doce doncellas de la isla que han sido recientemente raptadas por la hechicera Circe con el propósito de sacrificarlas a los dioses. Ulises acepta resignado la misión pues sabe que de otro modo nadie le ayudará a regresar a su país.

Sin embargo la tarea no va a ser fácil, solamente un héroe como Ulises podrá encararla con posibilidades de éxito. Circe, que tiene aterrorizada a toda la isla, es una poderosa hechicera que se ha rodeado de un verdadero ejército de criaturas de pesadilla ante las cuales el héroe sólo dispone de la ayuda de su maza, que deberá utilizar una y otra vez en su tortuoso camino hacia el éxito.

Elementos del juego

Una larga y peligrosa travesía te espera por los acantilados, palacios y selvas que cubren la zona de la isla en la que se encuentran las doncellas raptadas, y solamente dispones de tres vidas para completar con éxito semejante hazaña. Solamente un cuidadoso conocimiento del recorrido y de las posibilidades de movimiento y lucha de Ulises podrá permitirte avanzar lentamente en tu misión.

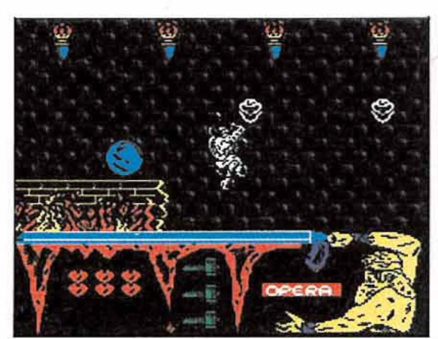
Nuestro héroe está dotado de una gran movilidad. Puede caminar, agacharse y saltar en todas direcciones, así como utilizar su maza contra los enemigos que aparecen constantemente contra él. Toda su habilidad tendrá que ponerse en juego cuando tenga que atravesar grandes abismos con la única ayuda de unas cuerdas tendidas por los dioses para facilitar su labor o saltar de roca en roca en zonas de acantilados bajo los cuales ruge el mar embravecido. Sin embargo Ulises puede continuar disparando su maza incluso cuando se encuentre agarrado a una cuerda o en pleno salto.

Por desgracia perder una de las tres vidas con las que contamos es mucho más fácil de lo que sería deseable. Además de vigilar sus propios movimientos para no perecer ahogado en el mar o caer a un gran abismo sin fondo, Ulises deberá repeler el ataque de las criaturas diabólicas que Circe ha lanzado contra él.

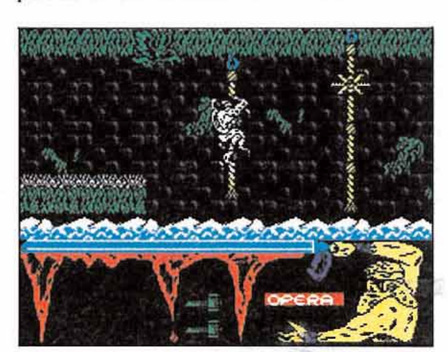
Los más frecuentes son probablemente los minotauros, seres que aunque en principio cuenten con una apariencia humana normal se convierten súbitamente en toros enfurecidos que se lanzan a gran velocidad contra nuestro héroe. La isla está además infestada de peligrosos buitres que vuelan en todas las alturas y direcciones posibles y generalmente aparecen en los momentos más inoportunos y en las situaciones más comprometidas. En fases más avanzadas aparecen las esferas de poder, encantamientos lanzados por Circe que generalmente caen desde la parte superior de la pantalla y luego ruedan por el suelo, con la particularidad de que, a diferencia del resto de los enemigos, no pueden ser destruidas con nuestros disparos sino solamente empujadas. Los centauros son si cabe más peligrosos pues disparan flechas contra Ulises, pero por suerte son bastante poco frecuentes.

Los espíritus son mucho más débiles de lo que parece indicar su feroz aspecto, pues basta un sólo disparo para que se desvanezcan en el aire tras unos momentos de parpadeo. Al final de la aventura encontramos los muertos revividos, seres de apariencia burlona que resurgen de sus cenizas al ser destruidos, y columnas de fuego que brotan del suelo y resultan siempre mortales, por lo que es imprescindible esperar a que su altura haya descendido hasta el mínimo para poder saltar sobre ellas sin peligro. También indestructibles son las lenguas de fuego, hechizos incandescentes que giran sobre sí mismos y pueden encontrarse tanto en solitario como en columnas ante las cuales es necesario disparar repetidamente para conseguir que las lenguas se dispersen y dejen el camino libre. Las doncellas primera y última se encuentran precisamente protegidas por una de estas columnas.

Para rescatar a una doncella basta con tocarla, momento en el que su corazón se elevará hasta desaparecer por la parte su-



Ulises está dotado de gran movilidad y puede saltar en todas las direcciones.



Para atravesar los abismos será preciso utilizar las cuerdas.



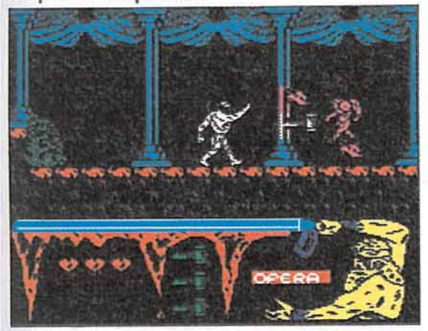
Podremos continuar disparando la maza incluso cuando estemos agarrados a una cuerda o en pleno salto.



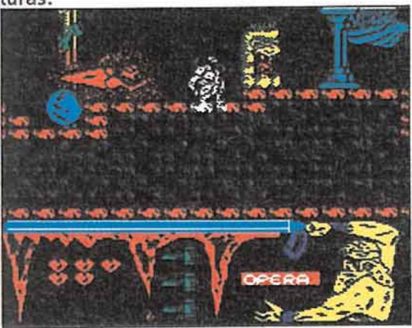
Para rescatar una doncella basta con tocarla.



Las lenguas de fuego son indestructibles y con nuestros disparos conseguiremos sólo que se dispersen.



La isla está infectada de peligrosos buitres que vuelan en todas las direcciones y alturas.



Contamos sólo con tres vidas para conseguir nuestro objetivo.



Las cuerdas horizontales deben ser agarradas tras un bien calculado salto.

perior de la pantalla para luego quedar reflejado en el marcador de la parte inferior izquierda. Tras recatar a la duodécima y última bastará con que camines un poco más para acceder al fin de la aventura.

El rescate de las doncellas

Para acceder a la primera doncella es preciso caminar constantemente hacia la derecha. Sin embargo el escenario está compuesto por una peligrosa zona de rocas y acantilados en los que un sólo movimiento en falso provocará tu caída al mar. En esta zona se producen además frecuentes tormentas que por suerte no tienen ningún efecto perjudicial sobre nuestro héroe. Hay varios tipos de cuerdas que te servirán para sobrepasar los lugares más difíciles. En las cuerdas verticales no es necesario saltar hacia ellas, pues basta con continuar caminando desde la última roca para que Ulises avance de cuerda en cuerda medio sumergido en el agua. Las cuerdas horizontales, situadas a gran altura, deben ser agarradas tras un bien calculado salto y avanzar lateralmente hasta alcanzar de nuevo tierra firme. En esta zona abundan los buitres y los minotauros, además de unos objetos mortales que se deslizan sobre algunas cuerdas.

Alcanzada la primera doncella, protegida por una columna de lenguas de fuego y varios espíritus, es preciso tomar la cuerda allí presente para subir hacia la pantalla superior y desde allí caminar hacia la derecha. Hacen su aparición las primeras esferas y, tras unos riachuelos que deberás esquivar saltando sobre ellos, llegarás a una zona selvática donde aparecen por primera vez los centauros disparando sus flechas. Poco más adelante te encontrarás con un abismo de notables dimensiones que aparentemente no puede ser saltado. La solución en este caso es saltar desde bastante atrás para agarrarse al borde derecho y luego saltar de nuevo hacia la zona segura. Pronto observarás una cascada de considerable tamaño que sólo puede ser atravesada saltando con habilidad sobre la roca que se encuentra en el medio. A continuación deberás utilizar una cuerda horizontal para sobrepasar una nueva cascada que te separa de la segunda doncella.

Continuando hacia la derecha y tras atravesar un abismo similar al situado antes de la gran cascada encontrarás la tercera doncella y a su lado una cuerda. Sube por ella y, una vez arriba, camina hacia la izquierda. En esta ocasión te encuentras en un gran palacio lleno de columnas y escalinatas. En cuanto llegues a unas escaleras que se dirigen hacia abajo tómalas y, tras caminar un corto trecho, encontrarás una nueva doncella, en este caso la cuarta. Retrocede hasta las escaleras que tomaste y en esta ocasión continúa avanzando hacia la izquierda, pues una nueva doncella te está esperando muy cerca.

Si continúas hacia la izquierda observarás que la decoración del palacio se complementa con unas máscaras que, aunque de terrorífico aspecto, no suponen peligro alguno para Ulises. Nada más atravesar un pequeño boquete sobre el suelo abandonarás el palacio para acceder a una zona prácticamente vacía en la que el único materal es el suelo, formado por pequeños arcos, y las esferas surgen en grandes cantidades desde la parte superior de la pantalla. Vuelven a aparecer los centauros y la sexta doncella se encuentra muy cerca, al pie de unas escaleras. A continuación llegarás a una nueva zona de palacio en la que se puede observar una nueva doncella en un piso inferior. Aunque de momento no sea posible acceder a ella basta con continuar caminando hacia la izquierda para llegar a unas escaleras que conducen a dicho piso inferior y nos permiten retroceder hasta localizar a la secuestrada. Una vez rescatada la séptima doncella deberás volver hacia las escaleras que antes utilizaste.

Continúa hacia la izquierda hasta encontrar una cuerda por la que debes subir para, una vez arriba, caminar hacia la derecha en una zona en la que el suelo está cubierto por grandes llamas. Tras el ataque de un buen número de esferas llegarás a un abismo de grandes dimensiones que sólo puede ser sobrepasado saltando y utilizando los cráneos colocados sobre la pared a intervalos regulares. Nada más alcanzar tierra firme se observa en un piso inferior una nueva doncella. Continúa hacia la derecha y tendrás tus primeros y desagradables contactos con los muertos revividos y las columnas de fuego. Una vez alcanzado un nuevo boquete en el suelo salta hasta la zona inferior derecha y desde allí, utilizando una cuerda situada en el centro del agujero, alcanzarás la zona inferior izquierda que te permite llegar hasta la doncella que observaste anteriormente.

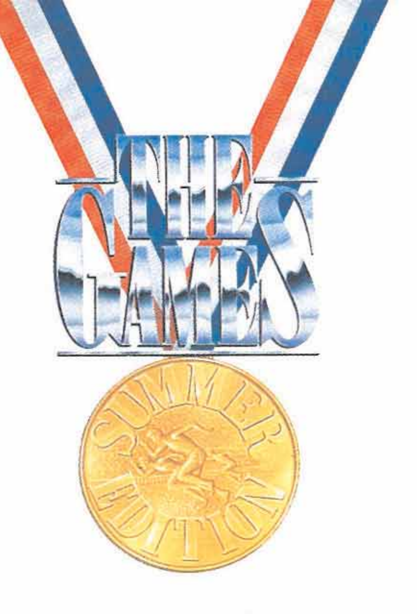
Retrocede y continúa tu camino hacia la derecha. Bajo unas nuevas escaleras observarás otra doncella a la que no es posible acceder de momento, aunque sí resulta realmente sencillo liberar a la que se encuentra a corta distancia. Para alcanzar a la que encuentra bajo las escaleras hay que realizar unas acciones bastante complejas. Deberás continuar hacia la derecha para bajar por las primeras escaleras que encuentres, pues te conducen hacia la izquierda. Hay un nuevo boquete en el suelo que puede ser sobrepasado si saltas desde bastante atrás para agarrarte a la cuerda que se encuentra en el centro. Con un nuevo salto será posible alcanzar el lado opuesto y llegar hasta la doncella objeto de nuestra búsqueda.

Retrocede todo el camino realizado y continúa hacia la derecha, pues el fin de la aventura está muy cerca. Tras acceder a una nueva doncella situada junto a las mismas escaleras que antes utilizaste para bajar y saltar sobre unos cuantos agujeros que se abren sobre el suelo en llamas tendrás que enfrentarte con dos peligrosas columnas de lenguas de fuego, la segunda de las cuales intenta evitar que liberes a la última doncella. Tras superar estos peligros y alcanzar a la duodécima joven bastará con que avances un poco más para dar punto final a esta historia de magia y mitología, en la que, al menos por unos minutos, has podido sentirse en el papel de uno de los héroes más fascinantes de la cultura occidental. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga


Selección
ETNIC
MAYORAL


mayoral
Mayoral®
SPORTSWEAR



THE GAMES

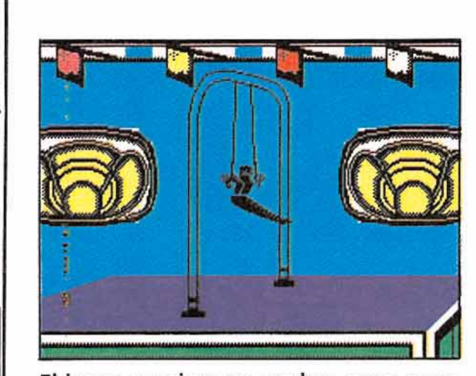


Una vez más, los atletas más prodigiosos del orbe se unen para comparar sus habilidades. Una vez más, deportistas de los lugares más dispares se reunen para conseguir la medalla, sueño de la mayoría, derecho de los elegidos; una vez más, Epyx lanza al mercado del software un juego deportivo basado en las olimpiadas.

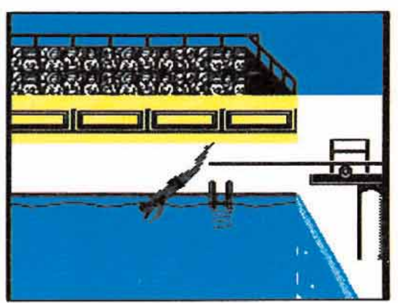
¡A por la m

Pero esta vez hay algo nuevo... y no es el control antidoping. Esta vez, los juegos no van a ser un simple machaca-teclas, si no que van a requerir en muchos casos grandes dotes de habilidad, coordinación y estrategia. Lo cierto es que esta vez, van a ser bastante más sofisticados de lo habitual: muera el músculo que destroza las teclas del ordenador con su infatigable aporreo, bienvenido el cerebro, que también las destroza, pero un poquito menos.

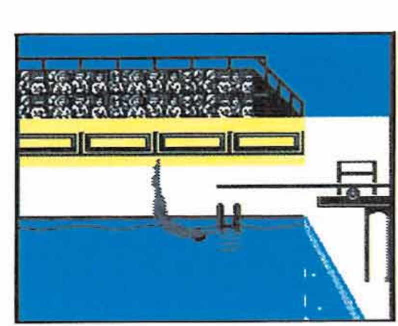
¿En qué especialidades van a ser ahora medidas nuestras indudables dotes deportivas? ¿Es, tal vez, el futbol uno de los retos? ¿O deberemos de nuevo ser capaces de levantar unas horribles pesas?. No, nada de esto. Las pruebas en las que vas a competir serán las siguientes... ¡Comienza el espectáculo!



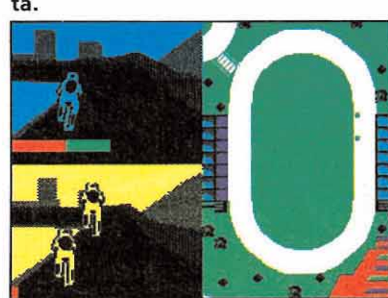
El juego requiere en muchos casos grandes dotes de habilidad, coordinación y estrategia.



La entrada en el agua debe ser correcta.



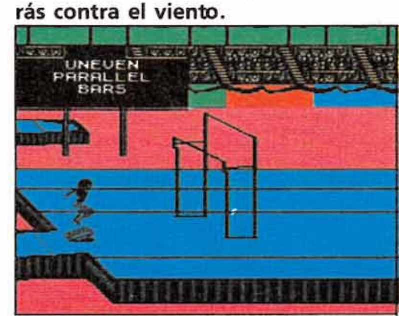
Algunos movimientos son realmente espectaculares.



Si marchas en primera posición lucharás contra el viento.



Si tu rival es el ordenador, lo más conveniente es ponerse a su rueda.

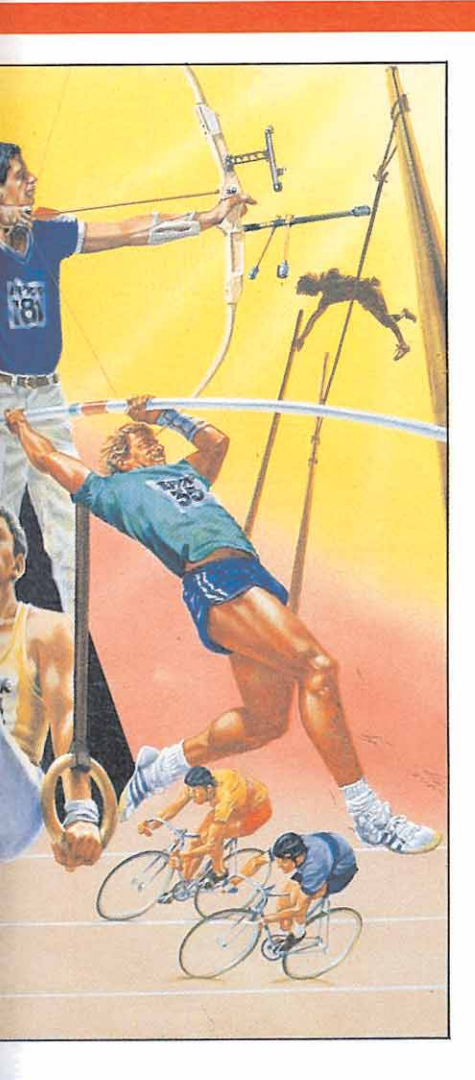


Podrás realizar hasta un total de veinte movimientos.

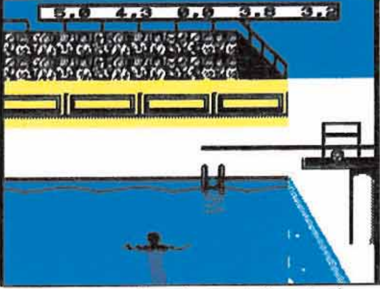


Las barras asimétricas son sin duda una de las pruebas más difíciles.

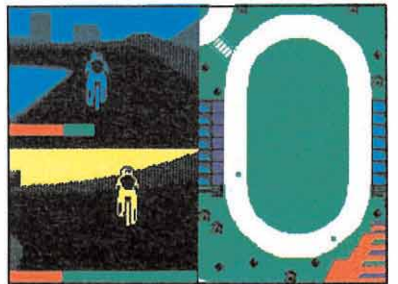
SUMMER EDITION



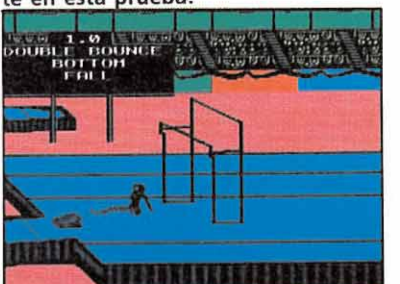




Los jueces evaluarán también el número de combinaciones realizadas.



El clásico aporreo de teclas está presente en esta prueba.



En algunas ocasiones la actuación culminará con un espectacular aterrizaje.

Salto de trampolín

Es este un deporte de gran belleza plástica que ha sido trasladado anteriormente al ordenador, pero no con tanta fortuna como en esta ocasión. A disposición de cada competidor hay unos dieciséis posibles movimientos para combinar adecuadamente con nuestro salto. Esto da un sinfín de posibilidades para la consecución de hermosas figuras: elegirás un tirabuzón seguido de un prodigioso bucle u optarás por un simple pero elegante salto del cisne.

Pero comencemos por los detalles menos frívolos: lo primero que se debe hacer es llevar la ruedecita que aparece bajo el trampolín lo más a la izquierda posible, manteniendo apretado el disparo y avanzando hacia ese lado. Hecho esto, deja que tu atleta avance para saltar. Si no vas a saltar de espaldas, dará un salto antes de llegar al extremo de la palanca; da hacia abajo en el momento en que vuelve a caer sobre esta para coseguir gran altura.

Realiza en este momento los movimientos que hayas previsto y alucina al personal con tu innata habilidad. Yo recomiendo no llevar preparado nada y dar al joystick en diferentes direcciones, con lo que también tú te quedarás alucinado. Lo cierto es que hay algunos movimientos ciertamente virgueros. Todo esto tiene sin embargo un final común: cuando estés a punto de llegar al agua es importantísimo que muevas el joystick hacia abajo para que tu entrada en el líquido elemento sea correcta. Esto suele asegurar unas buenas puntuaciones independientemente de lo chapucero que haya sido el resto del salto. Los jueces evaluarán también la altura del salto, el número de combinaciones realizadas así como la calidad con que se llevaron a cabo.

Ciclismo

El siguiente destino es el velódromo, donde se observarán algunas de las reminiscencias de la fuerza bruta que siempre imperó en esta clase de juegos: el aporreo de las teclas. No obstante, esta vez deberás unir a ello la astucia.

Al ir el primero todo el rato deberás luchar contra el viento, con lo que perderás más energía que tu contrincante, quien, tras chuparte rueda toda la carrera, podrá adelantarte y ganarte sin dificultad con sus casi intactas fuerzas.

Hay dos estrategias aquí, según juegues contra el ordenador o contra otra persona. Si tu rival es el ordenador, lo conveniente es ponerte a su rueda, sin dejarle escapar. En cuanto suene la campanilla, empieza a mover el joystick de arriba hacia abajo con frenesí y podrás obtener gran ventaja sobre tu rival escaso de reflejos.

Si estás jugando contra un ser humano (o tu perro) es mejor que pegues la estirada al principio: si ves que no consigue seguirte tendrás la carrera en tu poder, pues, aunque tú pierdas energía en la escapada, él la perderá dándote alcance. Pero tú te habrás recuperado durante este tiempo pudiendo volver a poner tierra por medio.

Barras asimétricas

Se trata de una prueba de gran espectacularidad y, a la vez, mucha dificultad, excesiva en mi opinión. De hecho, quien esto escribe tan solo pudo conseguir la modesta puntuación de 2.5 puntos sobre un máximo de diez, lo cual no deja de ser un poco ridículo.

Lo cierto es que tras una entrada de dos tipos, podrás optar entre realizar más de veinte tipos de movimientos, según hacia donde muevas el mando. Por desgracia seis de estos movimientos son falta, y uno, en particular, es un humillante morrazo contra el suelo. Fue esto último lo que con más perfección conseguí realizar, en perjuicio de mi puntuación. Cuando me planteaba hacer una secuencia determinada de movimientos, siempre acababa con la cabeza en el suelo. Por el contrario, otras veces que empezaba a dirigir el mando como Dios me daba a entender aguantaba un rato haciendo filigranas (debido, sin duda, a la influencia divina) sólo para terminar con una espectacular salida y encontrarme con que mi maravillosa puntuación no pasaba del cerito.

Lo siento, no voy a ser aquí de gran ayuda: procura realizar un mínimo de diez movimientos y no repetir ninguno; sal a la mínima oportunidad que tengas una vez realizados, con lo que evitarás la adición de puntos negativos a tu poca holgada cuenta; comienza con el joystick hacia arriba y harás una bonita entrada.

Finalmente, prueba secuencias de movimientos: arriba, arriba, centro (un ratito), arriba, abajo, arriba, arriba y salida. Suerte.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Soldier of fortune

POKE 23314,0: POKE 46691,0. Donde el soldado acaba, comienza la fortuna, estos pokes os darán vidas infinitas.

Andrés Tejero (Huelva)

Match Day II

Si pulsáis la opción de seguir una liga «vieja» y ponéis el código P7ANRG27ARM 827, os saldrá el equipo del Ritman United, con los partidos y 55 puntos. Así que ataos las botas y ¡a por la liga inglesa!

Curro Higuero (León)

Afterburner

Para deshaceros de los molestos misiles que se pegan a cola, debéis dar un giro de 360 grados, esto podéis conseguirlo con la pulsación de las dos teclas de derecha o izquierda y después de soltarlas volverlas a pulsar rápidamente. Para deshacerte del avión que se te pega al lado bastará con disminuir la velocidad (SPACE), el avión se alejará y dejará respirar tranquilo al mejor piloto: ¡tú!

Javier Moreno (Madrid)

Double Dragon

POKE 37050,n.º de créditos. Conseguiréis un número de créditos entre 0-255.

Andrés Tejero (Huelva)

Tai-Pan

Si queréis ser los mejores de los siete mares, debéis seguir los pasos que a continuación detallamos:

—Consigue el préstamo de Jin-Qua en el restaurante.

—Compra una lorcha, y consigue todos los tripulantes que puedas.

—Compra tres cajas de mosquetes y nueve cajas de balas de cañón.

—Compra y vende, cinco veces, una caja de té.

—Compra un clipper.

—Compra todas las cajas de té que puedas y véndelas, todas la veces que desees hasta que creas poderte hacer a la mar.

Luis Heredero (Sestao)

IO

POKE 38048,58. Conseguiréis tiempo infinito, para ser un buen soldado.

Andrés Tejero (Huelva)

MSX

Gauntlet

Para facilitar el juego seleccionamos la opción 2 jugadores. Hecho esto comenzamos a jugar. Cuando uno de los 2 jugadores muera pulsamos su tecla de hechizos correspondiente. Así podrá seguir jugando donde le mataron.

King Loren Diamond (Huelva)

Gyrondine

Si quieres elegir la pantalla en donde empezar, cuando empieces la pantalla o cuando te maten pulsa las teclas ESC, Y, U. Pulsando estas 3 teclas sin soltarlas se te preguntará el SCROLL, mueve con los cursores de arriba a abajo para elegir.

Fco. Navarrete (Barcelona)

Yie ar Kung Fu I

Para la tercera pantalla; cuando el enemigo te tire la cadena, salta y colocate a sus espaldas, entonces efectúa el barrido con el pie, es un golpe seguro que te valdrá 500 puntos.

Para la quinta pantalla; cuando el enemigo se lance por ti salta para que pase por debajo, cuando bajes efectúa la patada alta.

Pablo Maiden (Huelva)

Golvellius

Introducid este código que os dará casi todo lo que se puede conseguir en el juego, y suficiente para enfrentarse al enemigo:

E8AHFUAVHQ
5CZN4N77R5

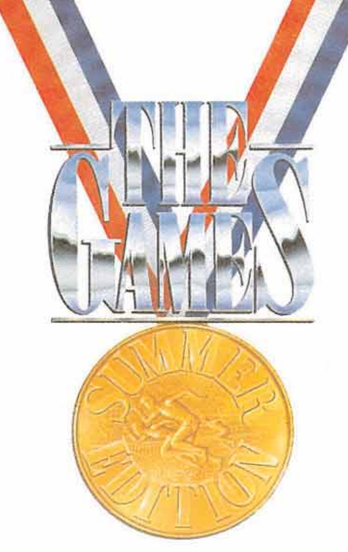
Después debéis ir hasta la pantalla H-10, al llegar romped primero las piedras que hay rodeando la pantalla, y luego atacad la del medio, allí está la cueva de Golvellius.

Leonardo David Alonso (Burgos)

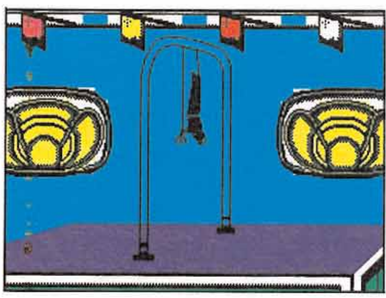
F-1 Spirit

Para ver el estupendo final de este juego introduce la siguiente contraseña en el modo PASSWORD: MITAIYOENDDEMO. Para ver todos los circuitos introduce igualmente esta contraseña: HDLEJJJMCOIOKCAAPCAKKBKH.

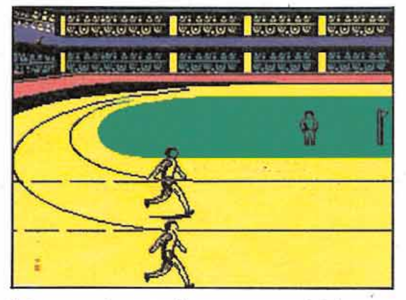
Antonio Contreras (Barcelona)



THE GAMES SUMMER EDITION



Para conseguir una buena estabilidad mueve constantemente el joystick.



Esta prueba precisa gran precisión para combinar el salto y la carrera.



Cuando la tensión del arco es máxima los resultados mejoran.

Anillas

Otro deporte de gran belleza. Nuevamente, la oferta de movimientos es muy amplia, alcanzando en este caso el número de once posibilidades, aparte de dos salidas. El truco de esta prueba es mantener el mando todo el rato en movimiento, con lo que evitarás una caida prematura o incrementarás tu puntuación. Dado que aquí no hay puntos negativos como en la anterior prueba, no sufrirás habitualmente la ignominia de no recibir puntuación.

Empieza dando al mando de izquierda a derecha con rapidez hasta que alcances cierta posición, momento en el que bajarás el ritmo de movimiento. Tras dos segundos de permanecer así procurando que no se muevan las cuerdas rápidamente de arriba hacia abajo, bajando el ritmo al alcanzar una nueva posición. Repite esto tantas veces como lo desees cambiando la dirección de movimiento, pero siempre con esta estructura: deprisa hasta alcanzar la posición y más suavemente para mantenerla durante el tiempo citado. Procura no repetir posiciones y no dejes en ningún momento de mover el joystick. Así podrás obtener una buena puntuación.

● En esta ocasión los juegos son mucho más sofisticados de lo habitual: muera el músculo, bienvenido el cerebro.

Lanzamiento de martillo

He aquí otra prueba que ya ha sido simulada con anterioridad, pero no con la cantidad de detalles de esta vez. Al comenzar la prueba y con la música de fondo aparecerá tu atleta moviendo el martillo de un lado a otro. Espera a que haga cuatro oscilaciones y da al disparo. Comienza ahora a girar el mando en sentido contrario a la agujas del reloj para incrementar la velocidad de rotación del lanzador. Cuando la consideres suficiente vuelve a apretar el botón y comenzará la fase de lanzamiento. Si la velocidad que llevas es suficiente podrás proseguir el proceso; caso contrario, quedarás atrapado en tu cadena. Deja que el atleta gire hasta sobrepasar la mitad del círculo de lanzamiento, momento en que deberás soltar el martillo (por supuesto, cuando esté frente a la abertura de la red y lo más recto posible). A medida que te acerques a la circunferencia tu velocidad aumentará, con lo que también lo hará la fuerza con que salga impulsado el martillo, pero también la dificultad de apuntar y no agujerear la red protectora.

Cien metros vallas

¿Qué voy a decir de esta prueba que los aficionados a esta clase de juegos no sepáis?. Ha sido simulado prácticamente en cada juego olímpico que hay en el mercado y no presenta aquí ninguna novedad esencial. Consiste en mover el mando hacia ambos lados con simpar frenesí y oprimir el botón en el momento adecuado para traspasar con singular pericia un obstáculo tras otro.

He de decir, sin embargo, que la dificultad de completar la prueba es muy superior a la de previas simulaciones. Se necesita una gran precisión para atinar el momento justo del salto y no terminar de forma espectacular pero inapropiada por el suelo, momento en el que se dará por finalizada la prueba. La carrera se hace eterna para el sufrido corredor que ve como sus ilusiones se desvanecen en la cuarta o quinta valla del recorrido. De hecho un servidor sólo consiguió terminar la carrera en una ocasión con unos modestos 25 segundos de tiempo.

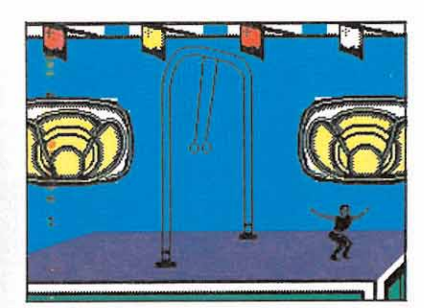
Algunos consejos: ve tan deprisa como puedas; procura saltar cerca de las vallas y siempre con el mismo pie; no te preocupes; pese a la aparatosidad de las caidas no sufrirás contusiones.

Salto con pértiga

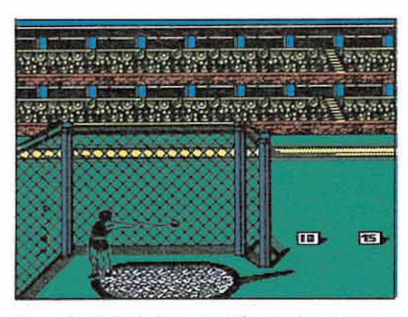
Otro viejo conocido de los viciosillos; de nuevo este juego da una mayor sofisticación a la presente prueba. En primer lugar debes fijar la altura que vas a intentar saltar. Empieza por la más baja para que haya posibilidad de medalla (si fallas los tres intentos sin haber saltado ninguna altura quedarás descalificado sin posibilidad de alcanzar ningún metal).

El siguiente paso en un incesante y, normalmente, infructuoso aporrear de teclas. Y digo infructuoso porque la velocidad de tu representante no parece aumentar. Al cabo de cierto tiempo cambia la pantalla y tendrás una vista lateral. Cuando veas que el corredor comienza a bajar la pértiga deja de machacar el inocente teclado y prepárate para el salto. En el momento en que el saltador pone la pértiga en el suelo da hacia arriba. Cuando alcanza la máxima altura deberás mover hacia la derecha. Ahora, si tienes suerte, tu atleta pasará por encima del listón y caerá en la colchoneta donde dará una pirueta de alegría.

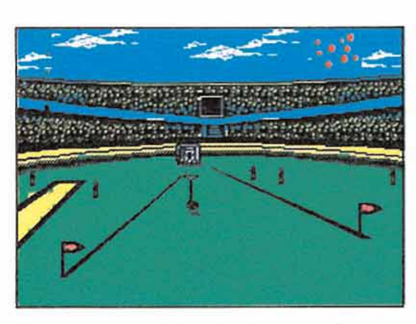
Ahora ya puedes fijar una altura más digna de tu poderio y realizar exactamente lo mismo. Lo cierto es que no se en que momento puede influir la habi-



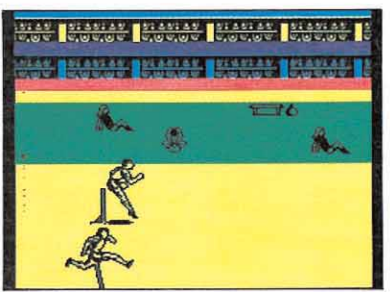
La oferta de movimientos es muy amplia, once en total.



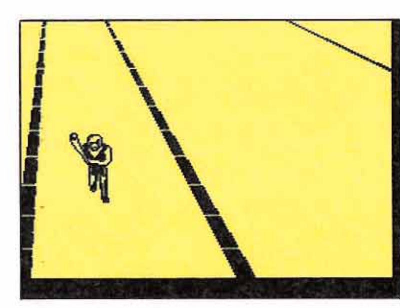
La velocidad de rotación se incrementa moviendo el mando.



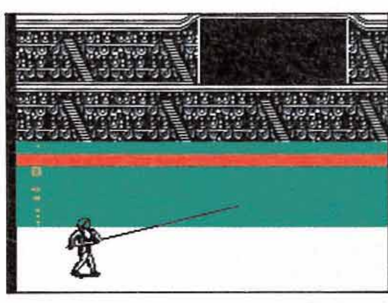
Deja que el atleta gire hasta sobrepasar la mitad del círculo de lanzamiento.



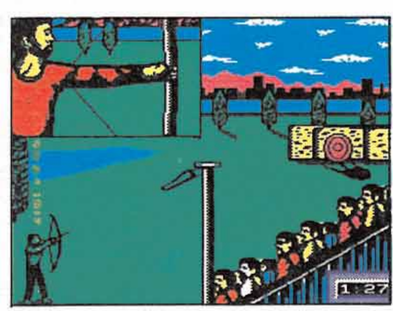
Sin duda los cien metros vallas es la prueba menos original.



Antes de emprender la carrera debe fijar la altura de tu salto.



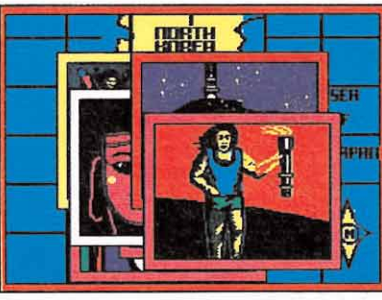
La vista de la pantalla será lateral al cabo de cierto tiempo.



El efecto del pulso está perfectamente conseguido, temblando el objetivo.



A la dificultad propia de la prueba hay que añadir la actuación del viento.



La ceremonia de clausura tendrá lugar al finalizar la competición.

lidad en esta prueba. A mi me parece más bien cuestión de suerte. Para los amantes de la estadística, la máxima altura por mi conseguida fue 18'3'' (textualmente).

Tiro de arco

La última prueba y una de las mejores, en mi opinión. Ya fue simulada con anterioridad, pero, de nuevo, sin la gran calidad de esta ocasión. Lo primero que hacemos es fijar la tensión del arco, proceso que a mí me pareció ocioso e innecesario. Poniéndola en el máximo se alcanzan los mejores resultados.

Una vez hecho esto, oprimimos el disparo y pasaremos a la secuencia de apunte, que está simulada perfectamente, con pulso y todo. Podrás observar que el objetivo tiembla, dificultando la correcta situación en el blanco. Aparte de esto, existe la dificultad del viento, que es paliable si se tiene la paciencia de esperar a que cese. Dado que dan minuto y medio para un máximo de tres disparos, parece conveniente tener esa paciencia para buscar el mejor resultado posible.

Como de costumbre, cuanto más cerca dé tu flecha en el centro de la diana mayor será la puntuación, que oscila entre cero y diez puntos. La puntuación de cero sólo se obtiene si tu flecha mata a un pájaro o algún espectador, o sea, si no aciertas en el tablero de la diana. Por el contrario, la puntuación diez debe corresponder a un punto minúsculo que aparece en el centro de los círculos. Dicho punto es, en mi opinión, totalmente inaccesible, pero, bueno, ahí está por si acaso alguien involuntariamente lo acierta.

Ceremonias de clausura

Es hora de hacer recuento de medallas y también equipajes. Acaba de concluir otra edición de los juegos olímpicos. Una vez más lo hemos pasado muy bien y hemos disfrutado del espectáculo y de la deportividad y de la competición noble. De nuevo, URSS y Estados Unidos se llevan el saco lleno; una vez más España se lleva sus cuatro medallitas; una vez más Epyx cierra una simulación deportiva.

Pero esta vez habrá venganza; que nadie piense que nos vamos a conformar con sólo cuatro medallas. No, esta vez no. Ahora mismo voy a jugar yo sólo contra el ordenador y me voy a llevar ocho medallas de oro. Y eso porque no llamo a dos amigos mios, que si no nos llevábamos veinticuatro. Se van a enterar...

Fernando Herrera González

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST^FM, nombrado ORDENADOR DEL AÑO por la prensa internacional especializada, para que vivas la acción a 16 bits.
El 520 ST^FM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI a color, ahora por 20.000 pts. menos.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^FM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas cosas más que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluido un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^FM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.



AHORA
114.900 ptas.
Sin monitor 79.900 ptas.

	ATARI 520 ST^FM	AMIGA 500	SINCLAIR PC
Precio con monitor o color excluyendo IVA	135.000.– ptas.	160.072.– ptas.	129.800.– ptas.
Microprocesador	68.000	68.000	8.086
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 200

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

TORREMOLINOS

Paraíso del VIDEO

La Feria de Torremolinos, celebrada por el sector de las máquinas recreativas en esta localidad malagueña, fue este año un auténtico paraíso para los video-adictos. Pese a que las novedades a nivel mundial suelen presentarse en las ferias de Japón y Estados Unidos, este año en Torremolinos los fabricantes —por razón de mercado, como es la incertidumbre de las máquinas con premio tipo «B» (tragaperras) y la caída de las recaudaciones de los pinballs, directos competidores de los videos— han volcado sus esfuerzos en la presentación de un verdadero aluvión de juegos para videos. Dos notas destacadas fueron la presentación del primer juego fabricado en España en los últimos años «Bucaneros» y la presentación oficial en España de un juego que ha recorrido el camino inverso, de los ordenadores a las máquinas de video: «Tetris».



Otras alternativas al realismo: los simuladores, que mediante un programa reproducen los movimientos que el jugador realiza a través del mando.

Pese a la cantidad de nuevos juegos que se presentaron en la Feria de Torremolinos, y la calidad de algunos de ellos, lo cierto es que no se vió ninguna novedad a nivel internacional. El práctico monopolio que ejercen los fabricantes japoneses, con pequeñas incursiones de multinacionales americanas, hacen que la mayor parte de los juegos se presenten en las ferias de Tokyo (Japón) y Chicago (Estados Unidos). No obstante, la Feria de Torremolinos, organizada durante los días 20, 21 y 22 de abril, supuso la primera oportunidad de observar estos juegos en España. Este atractivo fue suficiente, aunque no apareciera ningún concepto totalmente nuevo o revolucionario (cuestión ésta que llevan varios años esperando los jugadores de todo el Mundo y los operadores de este país).

«Bucaneros», el ingenio español

Contra el monopolio de japoneses y norteamericanos se rebelan ocasionalmente algunos soñadores, capaces de superar a base de inventiva la ▶

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Dragon Ninja

En la 3.ª fase, en el primer agujero, en vez de saltarlo nos dejamos caer y seguimos por el agua. Los enemigos no nos atacarán y podremos llegar más fácilmente hasta el enemigo final que tampoco podrá golpearnos.

José Antonio Sanz Terrado (Zaragoza)

Robocop

En el programa Robocop para que sea más fácil en las primeras pantallas cuando os vengan los karatekas no los matéis y así os saldrán cuatro o cinco viniendo a por ti y lo que tienes que hacer es agacharte y dejar que se vayan. En cuanto se vayan sigue corriendo hasta que llegues al final y cuando llegues matas a todos.

Jesús Iglesias Marquina (Madrid)

Arkos

La clave de acceso para la fase 3 de este juego es: 49063.

José Antonio Sanz Terrado (Zaragoza)

Score 3020

Para conseguir vidas en este juego lo único que tienes que hacer es apretar las teclas «ASDFCVLRTY» y podrás llegar al final.

José Alberto Muñoz Ruiz (Badalona)

Bubble Dobble

Si jugamos con 2 jugadores podremos continuar si matan al jugador 1 con la tecla 1 y si matan al jugador 2 con la tecla 2, teniendo cuidado de que no maten a los dos a la vez, pues aparecerá el mensaje Game Over y tendremos que comenzar de nuevo. Cada jugador sólo puede continuar 3 veces.

José Antonio Sanz Terrado (Zaragoza)

Mutan Zone

Para conseguir inmunidad en este juego pulsa simultáneamente; en cada vida, las letras: O P E R A S, llegarás con facilidad al final del juego.

Juan José Tocon Torres (Sevilla)

COMMODORE

Navy Moves II

En la primera parte del juego cuando estamos a punto de pasar de fase, da un salto con la lancha y ésta se quedará en el aire. Cuando volvamos a jugar empezaremos por debajo del agua. Si realizamos correctamente la operación anterior nada nos matará y sin embargo podremos disparar. Ah, y no saltéis una vez hecho el truco.

En la segunda parte para jugar tenéis dos opciones.

a) Poner código 2277

b) Hacer un RUN/STOP RESTORE para poder jugar a esta parte.

José Antonio Fernández & MCA (Tarragona)

Ikari Warriors

Para tener vidas infinitas hacemos un reset y ponemos SYS 3968.

Sergio Hernández (Barcelona)

Jail Break

Vidas infinitas:
POKE 52050,44
POKE 52097,44
SYS 51200

Rafael Nieto (Cádiz)

Krakout

Vidas: POKE 44388,49
SYS 32837

Rafael Nieto (Cádiz)

Pink Panther

Para acceder a cualquier nivel deberás:

a) ir al mercado y comprar el sombrero u objeto correspondiente al nivel en el que estés jugando.

b) ir al jobs y seleccionar el nivel siguiente del que estás en este momento.

c) ir al mercado coger el objeto del nivel anteriormente elegido.

d) ir a jobs y coger el nivel elegido. Así podrás pasar de nivel. Si quieres ir a otro nivel más superior deberás realizar las mismas operaciones sólo que con el siguiente nivel y así sucesivamente hasta el nivel deseado.

José Manuel Almenada (Córdoba)

Techno-cop

Pulsando las teclas: CRTL, A, X, 3 obtendrás una vida cada vez que las pulses, esto lo puedes hacer varias veces.

Oscar y Santi (Sevilla)

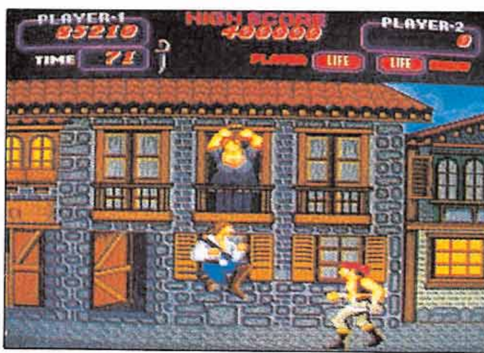
TORREMOLINOS

tecnología y los medios de las multinacionales extranjeras. Este es el caso de una placa de juego de diseño totalmente español: **«Bucaneros»** o «Buccaneers», nombre con el que ya se ha comenzado a comercializar en varios países como Inglaterra, Italia y Japón), dónde en tan sólo una semana (la primera del mes de abril) se había encaramado al cuarto puesto del ránking elaborado por la «Bondeal Limited», uno de los más prestigiosos del mundo, elaborado en base a los datos obtenidos en una inmensa explotación instalada en Hong-Kong.

«Bucaneros», juego salido de los laboratorios de la firma catalana Duintronic, transcurre en un escenario caribeño del siglo XVI, en el que piratas y bucaneros campaban por sus respetos. Con capacidad para dos jugadores simultáneamente, éstos deben superar cuatro pantallas (con escenarios tales como un muelle, el asalto a una fortaleza, un desembarco y rescate de prisioneros de una mazmorra) derribando, mediante puñetazos y patadas, a cuantos enemigos salen a su paso.

«Bucaneros», una intensa campaña publicitaria

Para potenciar la presentación oficial en España del «Bucaneros» se realizó una intensa campaña publicitaria que incluía chicas disfrazadas de piratas, regalo de parches para un ojo, búsquedas de tesoros, etcétera. El esfuerzo económico hecho por Recreativos Franco, empresa que ha adquirido para España los derechos del «Bucaneros», ha merecido la pena, ya que hacía muchos años que no aparecía en el mercado un juego genuinamente «made in Spain» (las copias no cuentan claro).



«Bucaneros» tiene capacidad para dos jugadores; estos deben superar cuatro pantallas derribando, mediante puñetazos y patadas, a cuantos enemigos salgan a su paso.



Atari adquirió los derechos de «Tetris» para realizar su conversión a los recreativos.

El aspecto más logrado de este juego es la ambientación, en la que han intervenido educadores y psicólogos, y cuya nota más característica ha sido el respeto del castellano antiguo en las instrucciones y letreros aparecidos en el transcurso del juego. Pese a los esfuerzos de Duintronic, en España resulta aún más rentable copiar que investigar, no sólo por la carestía del mantenimiento de unos laboratorios de investigación y desarrollo, sino por la todavía pequeña presión de las leyes de propiedad intelectual. El resultado, sin embargo, para el jugador se inclina siempre hacia la enorme calidad del original, frente a la pobreza de resultados de las copias.

«Tetris», cuando el ordenador se adelanta al video-juego

Salvo excepciones, que confirman la regla y que se podrían contar con los dedos de la mano, los juegos de las máquinas recreativas suelen ir por delante de los comercializados para ordenadores caseros. Como sabéis los lectores de Micromanía, resulta habitual que de un juego de video de éxito se haga, a los pocos meses, una versión para ordenador. Por contra, raramente ocurre al contrario.

«Tetris», que se presentó por primera vez en España en la Feria de Torremolinos, ha dado «la vuelta a la tortilla». Inventado por un catedrático de Informática de la Universidad de Moscú (URSS), como juego para ordenador, fue adquirido por Atari para su conversión a máquina recreativa. Su argumento, de sobra conocido, es conseguir construir líneas horizontales completas con unas figuras que caen desde la parte superior y que el jugador puede girar en el aire. Naturalmente, consta de varias pantallas (en las que varía la velocidad de caída de las figuras), que se superan al alcanzar un determinado número de líneas. Resulta un juego atractivo, pero al que queda superar la «reválida» de la calle, en base a buenas recaudaciones, para determinar cuál será su futuro.

Dentro de este mismo tipo de placas de juego, de tipo educativo, comentar los nuevos paquetes de preguntas para el «Trivial Pursuit», así como los nuevos formatos, más pequeños, de los muebles. Bally ha comenzado a comerciar un modelo que se puede instalar sobre una mesa, muy apropiada, además, para instalarlos sobre las barras de los bares.

Con dos metralletas, más disparos

De las viejas galerías de tiro y disparo al oso a las modernas ametralladoras ha llovido mucho. Los juegos de tiro o disparo son de los más rentables a nivel mundial y gozan de la predilección de jugadores. Por este motivo, las multinacionales, que no desean abandonar este filón, continúan comercializando nuevas placas con pequeñas variaciones en aras a obtener mayor espectacularidad. La última incorporación ha sido añadir una segunda metralleta a juegos de éxito (como el **«Operation Wolf»** u **«Operation Bear»**), en una operación de maquilla-

Paraíso del VIDEO

Los juegos de disparo con doble metralleta fueron la gran atracción de Torremolinos, ni los guardias de seguridad consiguieron resistirse a sus encantos.

A la Administración no le gustan las metralletas



El organismo de la Administración que regula directamente los juegos de vídeo que se instalan en los bares y salones recreativos es la Comisión Nacional del Juego. Hasta ahora, su mayor preocupación habían sido la máquinas de tipo «B» (las «tragaperras»), pero algunos comentarios oídos indican que alguno de sus responsables ha mostrado su malestar por la violencia de algunos videojuegos y, más concretamente, por la doble metralleta. A nadie le extrañaría que se erigieran en defensores de la moral y que pusieran algún tipo de restricción a este tipo de aparatos. Polémica sobre las diversiones y los juguetes bélicos «habemus». ■

je que incluye el cambio de nombre.

«Operation Thunder Bolt» (Taito) fue la primera versión con doble metralleta y posibilidades de jugar dos personas simultáneamente. El escenario del juego transcurre entre asaltos a campamentos enemigos, incursiones selváticas, etcétera, con camiones, jeeps, helicópteros... El jugador no sólo debe cuidarse de evitar los disparos de la «máquina» y mantenerse dentro de los niveles de «vida» necesarios para seguir jugando. Se puede aumentar la potencia de disparo recogiendo las cargas y armas que aparecen en la pantalla y se pasa de pantalla al acabar con todos los enemigos de la misma.

«Operation Bear», no cambia ni de nombre y simplemente añade otro arma; **«Born to Fight»** (Nacido para Luchar) es una «inspiración» firmada por italianos y con una peor definición de la imagen. Techno produce **«Mechanized Attack»**, dentro de la misma línea, pero con variación de los escenarios de la lucha, que incluye una pantalla contra un barco.



«Narc» no sólo fue una novedad interesante, sino hasta morbosa. Nadie había utilizado hasta ahora jeringuillas como armas.

«Narc», morbo en la lucha antidroga

De los modelos presentados bajo el copyright de la multinacional estadounidense Williams, el más atractivo era **«Narc»**. Tras leer la leyenda que abre el juego, el argumento es claro: «dí no a las drogas». El guión es poco original: los jugadores dirigen a uno o dos personajes simultáneamente que con dos armas van eliminando a quienes se les ponen por delante, traficantes, matones y «camellos» cada vez más peligrosos. El escenario es ciudadano: desde calles de «vida alegre» hasta estaciones de metro.

Al margen del realismo del juego y de la buena definición de las imágenes, «Narc» destaca por su morbo; un morbo que se manifiesta, por ejemplo, en las armas que utilizan los narcotraficantes —unas jeringuillas que se destrozan paulatinamante— y, sobre todo, en el ataque con perros, que, cuando se van comiendo al protagonista, ¡hasta se ve cómo salta la sangre del cuerpo destrozado! ▶

S.O.S.WARE

Código Máquina
Spectrum

¿Cómo se sacan los pokes a los vídeo-juegos? ¿Cómo se sabe si un juego necesita un cargador? ¿Cómo se hace un cargador para un vídeo-juego?

Javier Fernández (Albacete)

Para sacar los Pokes a los juegos es preciso tener profundos conocimientos del lenguaje máquina y comprender la técnica usada por el programador en el juego lo que suele requerir una gran paciencia y trabajo incluso a gente con experiencia.

Todos los programas en Código Máquina en el Spectrum necesitan de un cargador en Basic para poder ser auto ejecutados; en los juegos en los que se desea introducir Pokes que están protegidos y cuyo cargador no se puede «mergear» es necesario cambiar este por otro más apropiado como los que se publican en nuestra revista. Hacer uno de estos cargadores también requiere conocimientos de Código Máquina y del mapa de memoria del ordenador.

Rygar
Spectrum

1. En el juego «Rygar» ¿para qué sirven cada uno de los escudos?
2. ¿En qué revista habéis publicado los patas arriba de los juegos «Enduro racer» y «Misterio del Nilo»?

Carlos Lobato (Murcia)



1. La utilidad de cada uno de los escudos que aparecen durante el juego es la siguiente:

Estrella: Aumenta el radio de acción de la cuchilla.

Muralla: Aumenta el poder de la cuchilla pudiendo matar a varios enemigos a la vez.

Cruz: Inmunidad momentánea.

Tigre: Si caes sobre algún enemigo morirá al instante.

Sol: Permite a la cuchilla disparar hacia arriba.

2. Los patas arriba de los juegos «Enduro racer» y «Misterio del Nilo» están publicados en los números 25 y 21 respectivamente y ambos disponen de mapa.

Jack The Nipper
Commodore

1. ¿Qué utilidad tienen los siguientes objetos en el «Jack the Nipper»: platos de «Chinna-shoppe», osos de peluche de «Toy shop», los platos de la cocina de la casa del jardín?
2. ¿Me podríais dar unos pokes para el «Uridium»?

Alfonso Samà Camí (Barcelona)



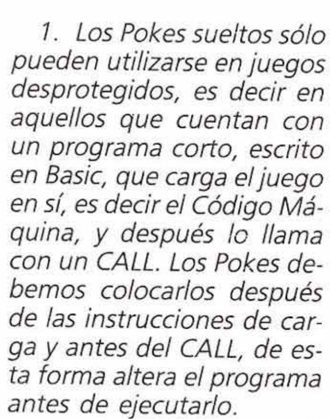
1. Los platos del Chinnashoppe sirven para aumentar tu «maughtyometer» al romperlos. Lo mismo ocurre con los ositos de peluche y los platos.

2. El cargador apareció publicado en el número 30.

Pokes
Amstrad

1. ¿Cómo se ponen los pokes paso a paso en el Amstrad 6128 de disco?
2. ¿Valen los pokes de cinta de Amstrad para los juegos en disco?
3. ¿Me podríais decir Pokes de los mejores juegos publicados en España para Amstrad disco?.

José Jodra (San Sebastián)



1. Los Pokes sueltos sólo pueden utilizarse en juegos desprotegidos, es decir en aquellos que cuentan con un programa corto, escrito en Basic, que carga el juego en sí, es decir el Código Máquina, y después lo llama con un CALL. Los Pokes debemos colocarlos después de las instrucciones de carga y antes del CALL, de esta forma altera el programa antes de ejecutarlo.

2. Respecto a tu segunda pregunta no se puede dar una respuesta general: los pokes de cinta sirven para el disco siempre y cuando el programa en disco esté situado en las mismas posiciones de memoria que la versión cassette, esto por desgracia ocurre en contadas ocasiones.

3. Los Pokes que nos pides puedes encontrarlos en el Diccionario de Pokes, editado por esta revista o bien en las páginas de la misma.

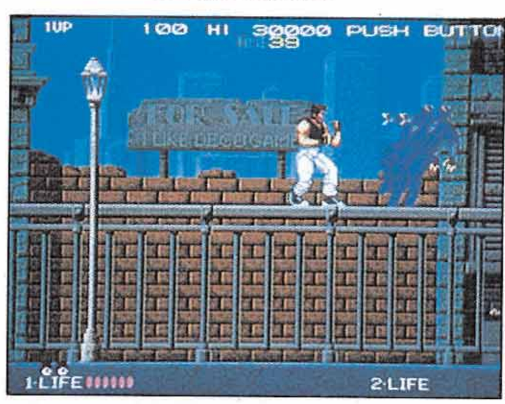
TORREMOLINOS

«Rambos», «ninjas»: variaciones sobre el mismo tema

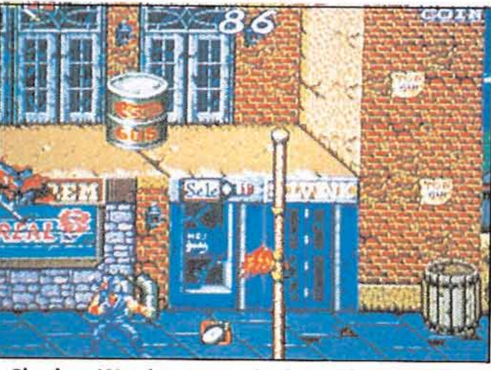
Salvo los citados «Narc» (Williams) y «Bucaneros» (Duintronic), nada hubo verdaderamente nuevo en el apartado de los juegos de lucha. «Rambos» y «ninjas» aparecen en distintos juegos, sin más novedad que el escenario.

Por citar las novedades, **«Dragon Ninja»** (Data East) es una versión de éxitos anteriores. **«Shadow Warriors»**, idem de idem, con la salvedad de permitir jugar simultáneamente a dos jugadores. **«Ikari III»** presenta su mayor originalidad en la primera escena de la lucha: con el agua hasta la cintura; el subtítulo del juego —«el rescate»— aclara totalmente el guión. **«Missing in Action»** y **«Cabal»** únicamente aprovechan el «tirón» de «rambos» y demás.

«Atomic Robo Kid» y **«Gung Busters»** varían un poco el tema. Quizás el infantilismo de las figuras pueda ser, al mismo tiempo, su mayor defecto y virtud. **«Robocop»**, también presente, es suficientemente conocido por los buenos aficionados.



«Dragon Ninja» de Data East es una versión remozada de los clásicos programas de lucha.


«Shadow Warriors» permite la acción simultánea de dos jugadores.



«Robocop» basado en la popular película, ha despertado gran espectación ante los usuarios.



A nadie le gusta esperar

¿Quién no se ha molestado alguna vez con algún «jugón» al que no se le acaba la partida y que nos ha obligado a esperar?. Poco a poco, los fabricantes intentan paliar esta situación creando máquinas que admiten monedas de cinco duros independientemente de que existan o no personas apretando los botoncitos. La tendencia parece imparable, es un detalle que se agradece. ■

Monstruos, animales mitológicos...

Con animales mitológicos y monstruos más o menos fantásticos se presentaron bastantes juegos, en los que la mayor innovación suele consistir en la imaginación con que se han diseñado los monstruos y en las armas con que dotan al protagonista para eliminarlos. Dada la cantidad de juegos que expusieron los fabricantes en Torremolinos, no sería de extrañar que estemos a punto de entrar en una nueva moda.

Dejando a un lado **«Superman»** (Taito), ya conocido, en el que los malvados son más atractivos que el protagonista, Sega presentó un juego, **«Altered Beast»**, en el que el hércules de turno tiene que luchar contra hombres y lobos, convirtiéndose él en hombre-lobo conforme derrota a unos extraños lobos blancos.

Los monstruos prehistóricos de **«Prehistoric Isla»** son atractivos; **«Nastar»** es una segunda versión de «Rastar»; **«Coliseum»** y **«Fighting Fantasy»** juegan a batallas entre colosos galácticos y fieras de nombres tan aterradores como Pandemonium, Gehenna o Tartesus; **«Daimakaimna»** (Capcom) tiene como protagonista a un caballero que deberá sortear mil y un peligros (como tortugas gigantes) hasta llegar a la última pantalla, en la que rescatará a su chica.

La aventura de la velocidad y de las persecuciones

Los juegos de conducción han sido los más rentable de la historia del Recreativo. De ahí que los fabricantes continúen ofreciendo nuevas versiones, con variaciones basadas en añadir accesorios a los vehículos, más o menos atractivos. **«Chase HQ»** tiene como protagonistas a los detectives de la televisiva «Miami Vice», quienes deben detener con su automóvil y esposar a unos delincuentes que, de pantalla en pantalla, van mejorando la calidad de su automóvil.

Quizás el intento más original en este grupo de juegos sea el realizado por Taito en **«Continental Circus»**, al añadir el realismo de las tres dimensiones a una carrera de F-1. No obstante, los técnicos aún deberán trabajar bastante, puesto que el efecto no está totalmente bien conseguido. Tampoco faltaron en Torremolinos los modelos de Sega: **«Super Off Road»**, que continúa el éxito del anterior y añade la posibilidad de tres jugadores **«Hard Driving»** (en versión cabina) y **«Power Drift»**, que tan sólo aporta los efectos especiales de un volante que vibra cuando el coche pisa una zona de baches o cuando choca con un obstáculo.

«Hot Chase» (Konami) nos invita a conducir un vehículo que lleva instalada una bomba, que explotará si no se conduce lo suficientemente rápido; el juego es muy espectacular, sobre todo cuando se añade la potencia del turbo. **«Mad Gear»** permite elegir entre un fórmula, un camión o un porsche, con el que se deben cruzar carreteras y desiertos, repostar gasolina, saltar precipicios, expulsar individuos que se agarran al vehículo, tener cuidado de no atropellar peatones y un sinfín de sorpresas más.

Aviones y helicópteros: nada nuevo bajo el sol

Juegos con aviones, helicópteros y bombarderos no pueden faltar nunca en un feria.Naturalmente, en Torremolinos no faltaron a la cita, por imposibles que parecieran. El más espectacular fue la versión simulador del conocido **«Thunder Blade»**, en el que el

Paraíso del VIDEO

Santiago Mendióroz, cabeza visible de la Comisión Nacional del Juego, mostró sus preferencias por un juego con efecto de tres dimensiones: «Continental Circus», patentado por Taito.

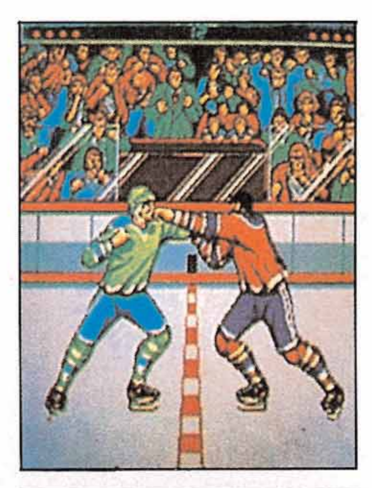
«P 47» es uno de los más claros representantes de los arcades tradicionales.

El «Thunder Blade» el realismo alcanza costas bastantes elevadas.

realismo alcanza cotas bastante elevadas. **«P 47»** (Jaleco), un bombardero sin más, e **«Image Fight»**, una batalla contra barcos, son ejemplos convencionales de este grupo. Philco Corp. presentó dos novedades: **«AD 1945»**, en la que un avión supersónico vuelve atrás en el tiempo para enfrentarse a aviones de distintas épocas pasadas; y **«Dugger»**, en el que una mujer hibernada durante años asume el pilotaje del vehículo volador.

A los deportistas les cuesta superar sus marcas

Los en otro tiempo superpopulares juegos con motivos deportivos están en horas bajas. Su problema no es tan grave como el de Ben Johnson, sino similar al de los atletas nacionales: se han estancado y les cuesta superar la marca. Muy significativo es, en este campo, **«Super Sports»**, variante de un juego de éxito como fue el





«Blade of Steel» de Konani representa un partido de jockey.

«Hyper Olimpics». Este permite participar hasta 4 jugadores simultáneamente en pruebas como 100 metros lisos, salto de longitud, relevos, tiro al plato o con arco, jabalina, 110 metros vallas y salto de altura, con escasas novedades; únicamente el cambio de relevos y la multiplicidad de botones (hasta seis por jugador) y una visión distinta a la frontal son las novedades. Konami es culpable de la insistencia.

Otras alternativas para los amantes del deporte son **«Passing Shot»** (versión del tenis, con la única novedad de una visión central tras el saque), **«The Final Round»** (combate de boxeo, en el que se puede elegir las características de nuestro púgil), **«Blades of Steel»**, de KONAMI (representación de un partido de hockey sobre hielo), **«Pocket Gal 2»**, de Data East (partida de billar) o, incluso, un volleyball playero. Por contra, se han abandonado los juegos con el baloncesto como base, que en años anteriores fueron las grandes estrellas.

S.O.S.WARE

El Zorro
Amstrad

1. ¿Para qué sirven la llave y la rosa del juego «El Zorro»?
2. ¿Para qué sirve la corona y las tijeras del juego «Cauldrón II»?
3. ¿Dónde se encuentra el libro en el juego «Cauldrón II»?

Nuria Manjón Tizón (Palma de Mallorca)



1. La llave nos sirve para abrir dos puertas, una es la del segundo piso del salón donde aparecen todos los objetos y la otra es la puerta de la cárcel que hay dentro del castillo. La rosa es el último objeto que se usa y debemos entregársela a Lupita para demostrarle nuestro amor y con ello dar fin a la aventura.
2. La corona nos permite inmovilizar al guardián fantasma que vigila al rey y las tijeras sirven para cortar el pelo real (elemento imprescindible para el conjuro).
3. El libro de conjuros está en lo más alto de la torre en la que nos encontramos al principio del juego.

De cinta a disco
Amstrad

¿Existe algún sistema para pasar juegos de cassette a disco y dónde puedo encontrarlo?

Ignacio Losada (Madrid)

Efectivamente existen en el mercado numerosos programas que permiten crear copias de programas en disco, por ejemplo el famoso Transmat, el más moderno Discology, Bonzo Medler... Sin embargo los juegos de hoy día traen protecciones tan complicadas que estos programas son totalmente inútiles, la única forma segura y cómoda, aunque también más cara, de obtener copias en disco es usando un Transtape, el Transtape es un periférico que se conecta al ordenador y que tiene otras interesantes utilidades además de copiar programas tales como pokear, desensamblar...

Pokes
MSX

Me gustaría saber cómo y con qué clave se consigue poner un poke.

J. Andrés Gracia Granados (Zaragoza)

No hace falta ningún truco para poner un poke, pues un poke no es más que una instrucción de cualquier ordenador que sirve para variar el contenido de una celdilla de memoria. Su sintaxis es:
POKE DIR, DAT
Siendo DIR la dirección de la celdilla que queremos modificar y DAT el número, que debe estar comprendido entre 0 y 255, que en ella queremos introducir.

SYS
Commodore

¿Por qué los Pokes de algunos juegos («Platoon», «Predator») la dirección que se indica en el SYS corresponde a la memoria de pantalla, si desde ahí es imposible retornar al juego?

Manuel Limón (Cádiz)

Como bien indicas, los juegos que aparecen con el SYS de comienzo en la zona de pantalla son imposibles de reiniciar, ya que al hacer el RESET pierden esta zona. El motivo de que se incluyan es meramente orientativo y justificante, ya que muchas son las cartas en las que nos reprocháis que no incluimos los SYS de los programas.

Savage
Commodore

1. ¿Habéis publicado el cargador para el «Savage»?
2. ¿Podríais darme algún Poke para el «Wizball»?

José Pérez Blanco (Barcelona)



1. Sí, ha aparecido en el número 9 (de la segunda época).
2. Cómo no...
POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
VIDAS INFINITAS
SYS 25481

TORREMOLINOS

La gracia de los personajes infantilizados

Comentario aparte merece un grupo de juegos con una característica común: el infantilismo del dibujo de los personajes. **«The New Zealand Storie»**, en la que unos muñecos deben superar siete pantallas correspondientes a las islas que configuran el archipiélago. Taito ha añadido ingeniosos obstáculos y curiosas formas de incrementar la puntuación, desde enemigos hasta pirámides de ladrillos y globos que hay que recoger. **«Jumping»** es una nueva versión de esta historia. **«Wonder Boy III»**, continuación del archiconocido personaje, es también novedad relativa.

El futuro aún no está aquí

Por último, hay que señalar que no han aparecido alternativas distintas a las actuales para los vídeo-juegos. Totalmente abandonada la imagen a través de disco láser, las tres dimensiones aún no han perfecionado suficientemente su técnica ni su adaptación a una máquina utilizada por miles de usuarios distintos. Tampoco los simuladores parecen ser la solución, fundamentalmente por sus problemas de tamaño y de precio pese a sus innegables atractivos.

Puestas así las cosas, los fabricantes han optado por una solución técnica: pantallas de 24 pulgadas, alta definición o incluso pantallas de doble ancho, que han mejorado ligeramente la espectacularidad de las nuevas versiones, aunque más parecen un «impasse» a la espera de una verdadera novedad. Sólo otra solución parece ganar posiciones: la adopción de dos o más jugadores que intervengan simultáneamente en el juego y que puedan entrar en la partida en cualquier momento, aunque otros jugadores no hayan terminado. ■

Santiago Erice
Juán M. Menéndez

¿Qué paso con los famosos?

La utilización de personajes famosos ha constituido un atractivo para ilustrar los juegos de video. Ejemplos hay a similares y están en la mente de todos, lo que convierte en algo ocioso aportar nombres. No obstante, en la Feria de Torremolinos brillaron por su ausencia los chicos del deporte, los cantantes famosos y demás fauna y flora que puebla las revistas Salvo error un omisión por nuestra parte, solo encontramo dos videos con «populares» prestando su imagen: uno, basado en la serie de televisión «Miami Vice», y otro, con el «Superman» de los comics. ■



Los muebles multijuegos, como este «Disck Pack», permiten cambiar la placa y mantener el resto del equipo, abaratando costes.

Ferias: Un lugar para comprar



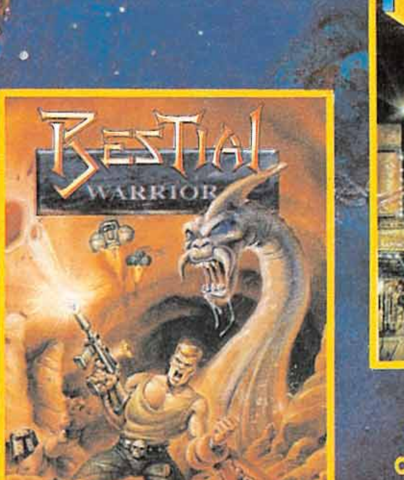
Una feria, como la recientemente organizada por el GRUPO TAULAR en Torremolinos, tiene como objeto mostrar las novedades de los fabricantes de máquinas recreativas a los operadores, que son aquellas empresas que las explotan directamente en los bares y salones (arcades). El caso de las máquinas «A» o video-juegos es un poco especial, ya que los fabricantes, en este caso, se limitan a comprar las placas de juego (software) a empresas japonesas y norteamericanas y adaptarlas a muebles multiusos o muebles especialmente diseñados para tal juego. En este caso, el operador puede comprar únicamente la placa de juego e instalársela en un mueble ya colocado en bares y salones.

No obstante, el mercado de la máquinas de video es muy ágil y, habitualmente, suele necesitar cambios cada menos tiempo. Así, los fabricantes y distribuidores suelen convocar cada cierto tiempo a los operadores con los que habitualmente trabajan para presentarles una nueva placa para sus maquinas. Sin embargo, durante las ferias se pueden observar muchas placas que luego, en función de la aceptación observada durante ésta como presentación, no llegarán a comercializarse o lo harán en muy pequeña escala. ■

CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS



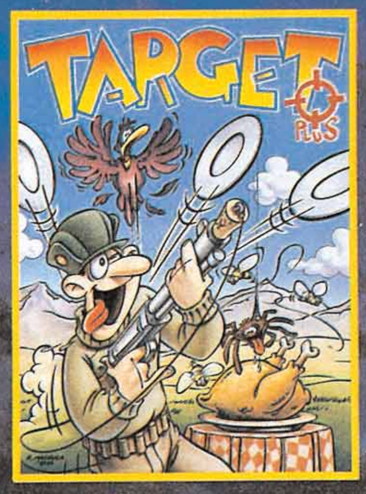
n este programa no hay sitio suficiente para los dos, forastero.



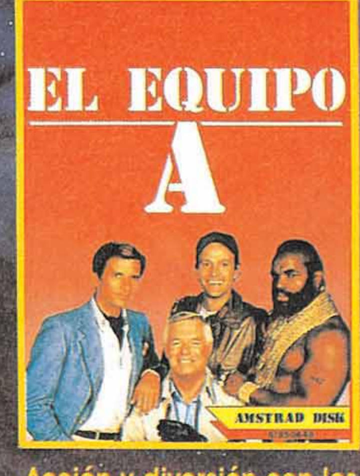
El arcade que te dejará sin aliento.



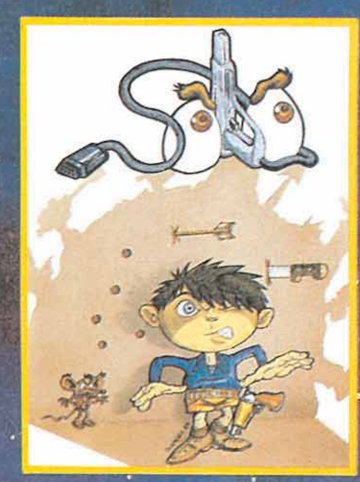
Hazle un favor a la comunidad. Limpia la ciudad de delincuentes.



Un juego para que demuestres tu buena puntería.



Acción y diversión con los protagonistas de la famosa serie de aventuras.



Los nervios bien templados, la cabeza fría... y el gatillo dispuesto.

GUN STICK

SEIS
IDEO-JUEGOS
UE SON SOLO
L PRINCIPIO !
MEJORA TUS REFLEJOS,
PON A PRUEBA TU DESTREZA
DIVIERTETE
AL MAXIMO
ON
GUN-STICK:
EL PERIFERICO
MPRESCINDIBLE.

CONEXION DIRECTA
AL PORT DE JOYSTICK
DE TU ORDENADOR

COMMODORE

SPECTRUM

AMSTRAD

MSX

PC

VEINTINUEVE-UNO, S.A.

MHT ingenieros

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB, S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45 - 413 20 96   Si deseas más información llama al CLUB GUN STICK, teléfono 413 92 68

S.O.S.WARE

Freddy Hardest
Spectrum

Necesito urgentemente Pokes para poder terminar los juegos «Freddy Hardest» y «Game Over» 1.ª parte.

Antonio del Río (Madrid)



Ahí van algunos Pokes para estos juegos esperando que te sean de ayuda:
Para Freddy:
Inmunidad:
POKE 63481,201
N.º vidas: POKE 61305,N
Sin enemigos:
POKE 53248,201
y para el GAME OVER:
Energía infinita:
POKE 39273,201
Granadas infinitas:
POKE 32417,0
Vidas infinitas:
POKE 39334,0.

Army Moves
MSX

¿Cuál es la clave de acceso a la segunda parte del «Army Moves» en MSX?

Froilán Antiña Blanco (Oviedo)

En efecto las claves de acceso a la segunda parte del «Army Moves» para las distintas versiones no coinciden. En concreto la del MSX es 37215.

Game Over
Commodore

1. ¿Se ha publicado en esta revista cómo introducir los pokes en Commodore?
2. ¿Cuál es la clave de acceso a la segunda fase en el «Game Over»?
3. ¿Existe el juego «Desperado» para Commodore?

Raúl Martí Fortea (Valencia)

1. En todos los números aparece la explicación.
2. La clave de acceso es: «ZAPPA».
3. No, este juego no ha aparecido aún en versión Commodore.

Mortadelo y Filemón
Amstrad

Quisiera hacerles una consulta sobre el juego «Mortadelo y Filemón» que aparece en el n.º 2 y en la pág. 60 incluyendo la solución y el cargador para conseguir vidas infinitas.

Tecleo el listado, pero cuando lo quiero grabar me da la siguiente respuesta DATA EXCHAUSTED IN 150, por lo que me quedo en la incógnita de qué debe ocurrir o qué debo hacer ante esto.

Como les digo más arriba soy un novato en esto y comprendo que pueda ser debido a mi torpeza comprensible por mi falta de experiencia. Les agradecería que me informasen o aconsejasen forma de adquirir la experiencia necesaria o elemental para utilizar los juegos, bien si existen libros que me enseñen u otro camino para desarrollar este apasionante mundo.

Juan Montero Gamero (Cádiz)



El error DATA EXAHUSTED IN... aparece con gran facilidad en la pantalla cuando estamos tecleando cargadores, viene siempre seguido del número de la línea en la que se leen los datos, este número no nos es de gran ayuda a la hora de encontrar el error, que casi nunca se encuentra en esa línea si no en las que contienen datos.

Este error indica que faltan datos por lo que para subsanarlo debemos en primer lugar revisar la línea que el ordenador nos indica por si está mal copiada y después repasar todas las líneas que comiencen por la palabra DATA hasta encontrar el dato omitido.

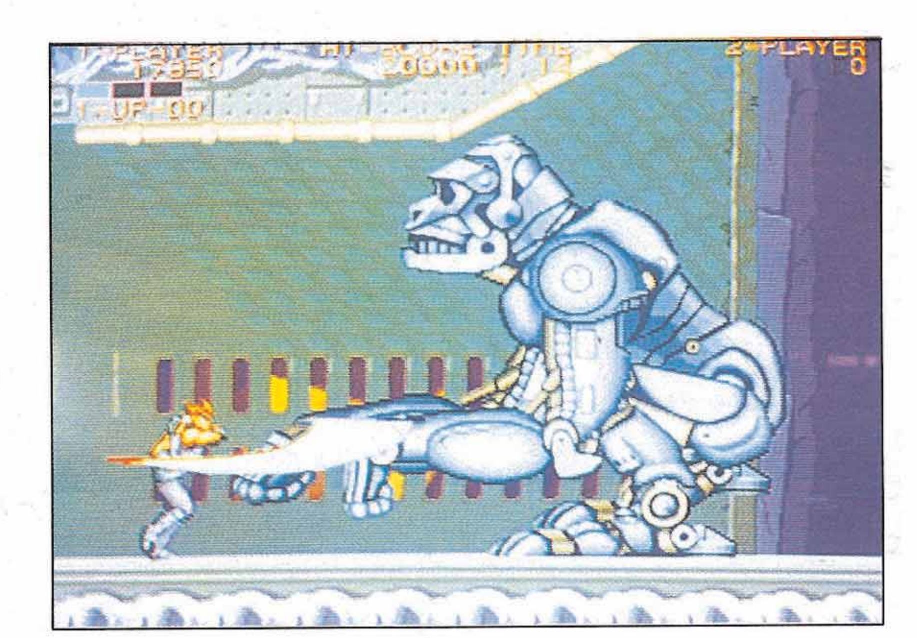
Ignoramos si se ha publicado un libro dedicado por entero al mundo de los vídeo-juegos, pero no obstante creemos que la única forma de adquirir experiencia es con la práctica y con la ayuda de la prensa especializada.

Arcade Machine



Un bombazo llamado STRIDER

En contadas ocasiones, la imaginación desbordante se funde con la brillantez técnica para dar vida a auténticas obras maestras. «Strider», la última creación de Capcom, es sencillamente un alarde de la maestría de sus creadores, una clara demostración de que en el mundo de las recreativas, como en el del software, todavía quedan muchas cosas por decir cuando se sabe hacerlo.

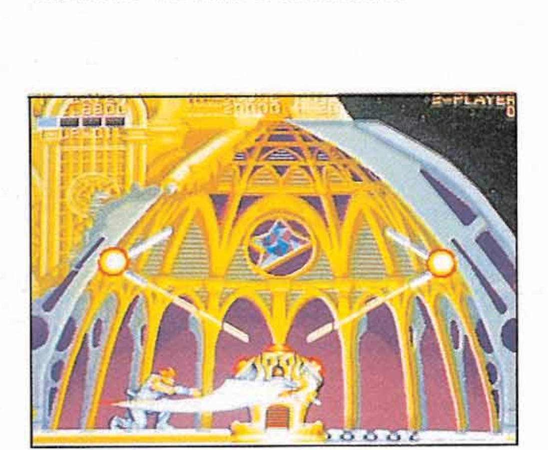


Si tuviéramos que dar una única razón para explicar por que «Strider» ha conseguido sorprendernos, no lo dudaríamos ni un solo instante; por encima de cualquier otro detalle, hablar de «Strider» es hablar de ESPECTACULARIDAD. Por decirlo más claramente, uno se puede pasar minutos y minutos completamente extasiado observando como la «demo» de la máquina hace desfilar ante tus ojos parte de las maravillas y sorpresas que el juego esconde en su interior.

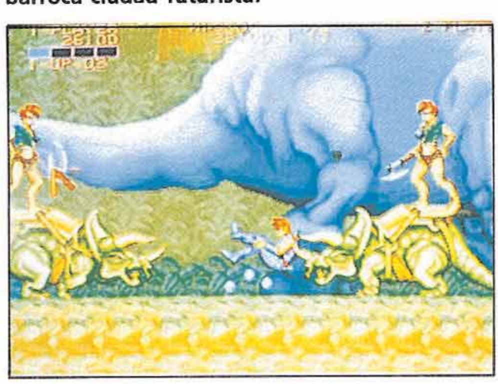
Pero lo mejor llega claro está, cuando por fin, y tras la previa introducción de monedas, nos ponemos a los mandos de la máquina y nuestro personaje reacciona por primera vez a nuestras ordenes. Pronto descubrimos otra de las más relevantes características de «Strider»: a diferencia de otras máquinas, en que desde el comienzo tenemos claramente marcado hacia dónde y cómo debemos movernos y que acciones debemos realizar, en «Strider» la exploración, el método de probar a hacer todo lo que se nos ocurra, es fundamental, y tardaremos partidas y partidas en ir desvelando los secretos y claves de cada una de sus zonas.

Y este será sin duda nuestro siguiente descubrimiento: «Strider» posee un elevado número de niveles diferentes, y vamos a poner especial énfasis en esto último, DIFERENTES, por que acostumbrados como estamos a que los juegos multinivel lo sean gracias a repetir exactamente el mismo desarrollo cambiando únicamente el decorado de fondo, resulta sencillamente alucinante comprobar como cada una de las fases de «Strider» —a veces ocurre incluso dentro de un mismo nivel—, responden a planteamientos completamente distintos y prácticamente en cada pantalla tendremos que poner a dura prueba nuestra imaginación para averiguar hacia qué lugares debemos movernos y cómo tenemos que atacar a los enemigos.

Por otra parte los contrastes entre nivel y nivel son tremendos, pasando en breves instantes de encontrarnos inmersos en una densa jungla habitada por animales prehistóricos como pterodáctilos o tiranosaurios a, por poner un ejemplo, estar recorriendo una estación militar espacial con: «««cámaras sin gravedad», en las que nuestro personaje puede moverse libremente e incluso caminar por el techo.



El primer nivel desarrolla sobre los tejados de una barroca ciudad futurista.



Los animales prehistóricos están realizados con un grado de realismo insuperable.





El descenso de la ladera minada debe ser realizada a una velocidad vertiginosa.



Nuestro protagonista es capaz de realizar una gran variedad de movimientos.



En algunos momentos el juego adquiere matices de panfleto anti-comunista.



«Strider» es un juego sorprendente a todos los niveles, con sprites de gran tamaño y detallados al máximo, movimientos rápidos, «scroll» multidireccional y variado desarrollo.

El «scroll» a lo largo de todo el juego es multi-direccional, y tan pronto nos veremos descendiendo a ritmo vertiginoso la ladera de una montaña sembrada de minas, como saltando por el cielo de helicóptero en helicóptero, o escalando las cúpulas de fastuosas catedrales.

¿Los gráficos? Sencillamente soberbios. Independientemente de que en la realización de «Strider» haya participado un amplio número de grafistas, cada una de sus pantallas y personajes denota claramente horas y horas de duro trabajo, y algunos de ellos, como es el caso de los ya citados dinosaurios, están realizados con tal perfección que parecen casi reales. El argumento es quizás el punto menos destacable del conjunto de la máquina por varias razones: en primer lugar por que responde al ya clásico planteamiento del maquiavélico tirano con poderes diabólicos que intenta apoderarse de la humanidad; en segundo lugar por que la compañía americana Capcom ha elaborado un pequeño panfleto anti-comunista más o menos disimulado, ya que muchos de los personajes están adornados por hoces y martillos, además de chapurrear un dialecto que se nos antoja muy semejante al ruso. Desconocemos exactamente cual es el cable que se les ha cruzado, pero francamente sería aconsejable que Capcom dejara la política para los políticos y se dedicara exclusivamente a hacer buenos vídeo-juegos. Tal vez así nos sorprendieran más frecuentemente con máquinas tan destacables como «Strider».

En fin, que no nos cabe duda de que pronto en la mayoría de las salas recreativas va a haber un nuevo centro de atención, por que «Strider» es una de esas pocas máquinas privilegiadas capaces de conseguir que cada vez que alguien se aventure a jugar con ellas, inmediatamente se vea materialmente rodeado por un enjambre de curiosos dispuestos a no perderse ni una sola de las muchas escenas espectaculares que «Strider» ofrece.

COMMODORE AMIGA 500



AMIGA: EL MEJOR ORDENADOR PARA GRÁFICOS, IMÁGENES MÚSICA Y PROGRAMAS DE GESTIÓN

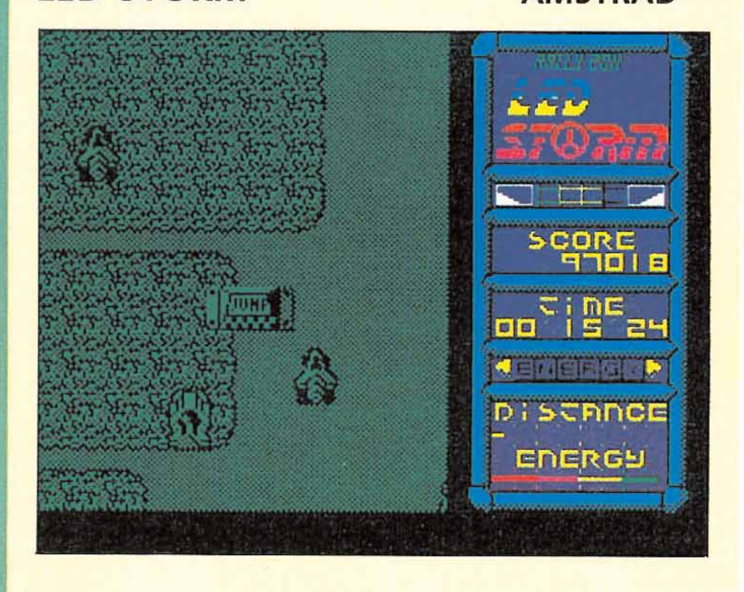
Commodore, S. A.

Príncipe de Vergara, 109 - 28002 MADRID
Valencia, 49/51 - 0815 BARCELONA


ENFRENTATE A LOS PELIGROS DEL ESPACIO
SKY RUNNER
© Artronic Products Ltd. 1989
THUNDERWING
© Artronic Products Ltd. 1989
HADES NEBULA
GAMEBUSTERS
BLINGS WARS
© Artronic Products Ltd. 1989
DNA WARRIOR
© Artronic Products Ltd. 1989
MCM SOFTWARE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
MCM SOFTWARE
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 457 50 58
DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TEL. (93) 424 35 05
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TEL. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13

LED STORM

AMSTRAD

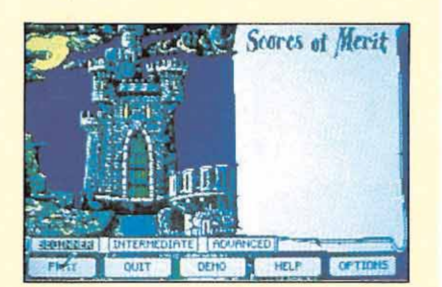


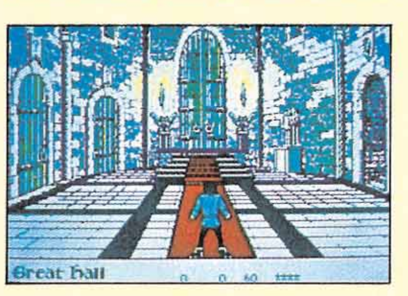

```
10 REM Cargador Led Storm
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:lin=80:dir=&9E35:
GOSUB 60:lin=120:dir=&9EF4:GOSUB 60:POKE
 &A1B3,&F4
40 PRINT"Fuel infinito para Led Storm":P
RINT"Inserta cinta original...":FOR n=1
TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:MODE
1:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &9EF4
60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<>con
THEN PRINT"Error en la linea"lin:END ELS
E lin=lin+10:GOTO 60
80 DATA 80FF00000E003D9EBFFE,1061
90 DATA BFFEBFFEBFFE1800005B,1450
100 DATA 000022A0D70000000040,578
110 DATA *
120 DATA F3DD21A79C2100C006C8,1251
130 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
140 DATA 7CC6086730041150C019,799
150 DATA 10EA31A79C3E1006F6ED,1189
160 DATA 792632069C3E16CDF19F,1060
170 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
180 DATA 06C9CDF59F30E678FED4,1680
190 DATA 30F4CDF59F30DC00DD21,1423
200 DATA 519E110200ED5F06122E,660
210 DATA 017806D7CDF19FD20000,1157
220 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
230 DATA D2509F3A509E8532509E,1166
240 DATA 653AB3A1AAABDDACDDAD,1627
250 DATA ADDD77000609CB63280D,883
260 DATA 3AB3A1C6F9839232B3A1,1512
270 DATA 0505053AB3A1C69532B3,989
280 DATA A1DD231B7AB3C24D9FC3,1370
290 DATA B29F11DF9FED539E9F81,1502
300 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
310 DATA 2A519E1130B5ED52C200,1040
320 DATA 0021CD9F229E9FDDE111,1211
330 DATA 50000601C34D9FD17AB3,1028
340 DATA CAA09FD5DDE113115000,1296
350 DATA 0603C34D9FD17AB3C8DD,1371
360 DATA E121F5A0000000230603,707
370 DATA C34D9FCD05A0D0C3F89F,1611
380 DATA 7BE607CAFE9F3E00C303,1235
390 DATA A03E133D20FDA704C83E,1020
400 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
410 DATA 792F4F3E000000C320A0,696
420 DATA 37C97C214F9E8623BEC2,1203
430 DATA 00003EC932D25A000000,613
440 DATA 0000000000AF06F6ED79,785
450 DATA 018D7FD9E131F8BFE5CD,1633
460 DATA 09B9CD03B9F3C9FB060A,1298
470 DATA *
480 DATA 0,6,24,13,17,24,18,8,10,6,15,16
,18,7.11,3
```

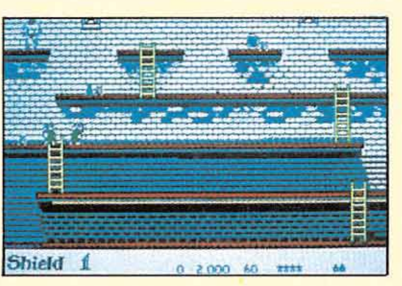
DARK CASTLE

COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                               *
3 REM*  DARK CASTLE (COMMODORE-64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989      *
5 REM*                               *
6 REM********************************
7 POKE53280,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272TO359:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>9183THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"VIDAS INFINITAS";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE345,44
12 INPUT"ELIXIRS INFINITOS";A$:IFA$="N"
THENPOKE348,44
13 INPUT"PIEDRAS INFINITAS";A$:IFA$="N"
THENPOKE351,44
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA  Y PULS
A UNA TECLA"
15 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
17 DATA32,165,244,32,165,244,169,35,141
,54,16,169,1,141,55,16,76
18 DATA0,16,169,48,141,143,113,169,1,14
1,144,113,76,205,112,169,61
19 DATA141,33,46,169,1,141,34,46,76,162
,42,169,74,141,22,8,169
20 DATA1,141,23,8,76,0,8,169,87,141,164
,117,169,1,141,165,117
21 DATA76,163,117,169,165,141,208,171,1
41,147,204,141,145,177
22 DATA76,20,119,74,68,83
```



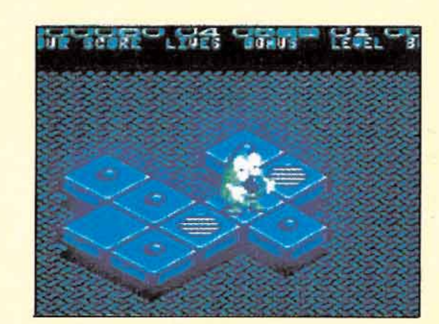


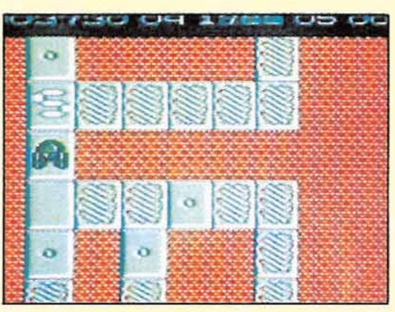


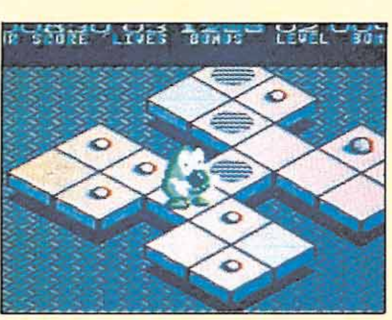
BOMBUZAL

COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                               *
3 REM*  BOMBUZAL   (COMMODORE-64)    *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989      *
5 REM*                               *
6 REM********************************
7 POKE53280,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=17408TO17540:READA:POKEN,A:S=S+A
:NEXT
9 IFS<>16241THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE17527,44
11 INPUT"NIVEL INICIAL ";N:POKE17531,N
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 SYS17408
15 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,5
7,141,226,255,169,68,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,70,141,
233,2,169,68,141,234,2,76
19 DATA0,229,169,32,141,28,1,169,88,141
,29,1,169,68,141,30,1
20 DATA76,85,68,169,104,141,122,65,169,
68,141,123,65,169,0,141,32
21 DATA208,96,169,117,141,99,70,169,68,
141,100,70,76,0,70,169,173
22 DATA141,114,21,169,5,141,74,50,76,0,
48,10,4,19
```







LAST DUEL

AMSTRAD

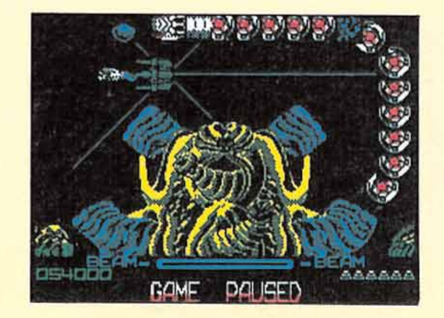


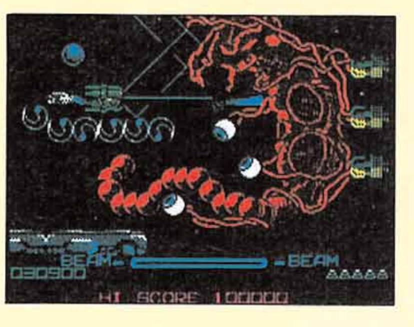

```
10 REM Cargador Last Duel
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:lin=80:dir=&9C41:
GOSUB 60:lin=120:dir=&9D00:GOSUB 60:POKE
 &9FCC,&8C
40 PRINT"Vidas infinitas para Last Duel"
:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=
1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:MODE
0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &9D00
60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<>con
THEN PRINT"Error en la linea"lin:END ELS
E lin=lin+10:GOTO 60
80 DATA 80FF00000E00499CF4FF,1125
90 DATA F4FFF4FFF4FF1800005B,1612
100 DATA 00002E9ED07000000040,588
110 DATA *
120 DATA F3DD21B39A2100C006C8,1261
130 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
140 DATA 7CC6086730041150C019,799
150 DATA 10EA31B39A3E1006F6ED,1199
160 DATA 792632069C3E16CDFD9D,1070
170 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
180 DATA 06C9CD019E30E678FED4,1435
190 DATA 30F4CD019E30DC00DD21,1178
200 DATA 5D9C110200ED5F06122E,670
210 DATA 017806D7CDFD9DD20000,1167
220 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
230 DATA D25C9D3A5C9C85325C9C,1196
240 DATA 653ACC9FAAABDDACDDAD,1650
250 DATA ADDD77000609CB63280D,883
260 DATA 3ACC9FC611839232CC9F,1326
270 DATA 0505053ACC9FC67D32CC,1013
280 DATA 9FDD231B7AB3C2599DC3,1378
290 DATA BE9D11EB9DED53AA9D81,1532
300 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
310 DATA 2A5D9C11D0FDED52C200,1282
320 DATA 0021D99D22AA9DDDE111,1231
330 DATA 50000601C3599DD17AB3,1038
340 DATA CAAC9DD5DDE113115000,1306
350 DATA 0603C3599DD17AB3C8DD,1381
360 DATA E121039F000000230603,464
370 DATA C3599DCD119ED0C3049E,1386
380 DATA 7BE607CA0A9E3E00C30F,1002
390 DATA 9E3E133D20FDA704C83E,1018
400 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
410 DATA 792F4F3E000000C32C9E,706
420 DATA 37C97C215B9C8623BEC2,1213
430 DATA 0000AF327F14324F2332,586
440 DATA 9823000000AF06F6ED79,972
450 DATA 018C7FD9E131F8BFE5CD,1632
460 DATA 09B9CD03B9F3C9FB060A,1298
470 DATA *
480 DATA 0,20,14,1,3,6,15,16,24,25,2,11,
18,4,9,26
```

R-TYPE

COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                                *
3 REM*   R-TYPE   (COMMODORE 64)      *
4 REM* (C) JOSE  DOS SANTOS 1989      *
5 REM*                                *
6 REM*********************************
7 FORN=0TO34:READA:POKE24576+N,A:S=S+A:
NEXT
8 IFS<>3398THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
9 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$=
"N"THENPOKE24594,44:POKE24597,44
10 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE24602,44
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N12
13 POKE816,0:POKE817,96:POKE2050,0:LOAD
14 DATA32,165,244,169,16,141,110,8,169,
96,141,111,8,76,14,8,169
15 DATA173,141,65,50,141,157,50,169,96,
141,162,49,76,18,8,74,68,83
```





SABRINA

SPECTRUM

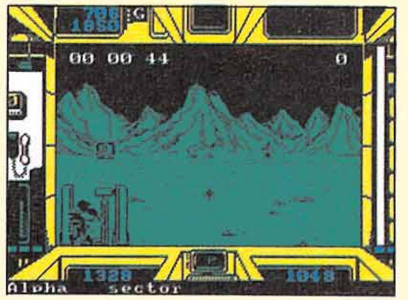
```
   1 REM         SABRINA
   2 REM
   3 REM POR BITamina 1989
   4 REM
   5 REM BY ANTONIO PEREZ GARCIA
   6 REM
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 57999: PRINT #0; INK 7;"PON
 LA CINTA ORIGINAL..........":
LOAD ""CODE 57000: POKE 57259,19
5: POKE 57260,118: POKE 57261,22
2
  20 FOR i=56950 TO 56974: READ
da: POKE i,da: NEXT i
  30 RANDOMIZE USR 57000
  40 DATA 33,178,130,6,19,175,11
9,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,
16,243,60,50,61,112,251,201
  50 SAVE "SABRINA" LINE 1
```

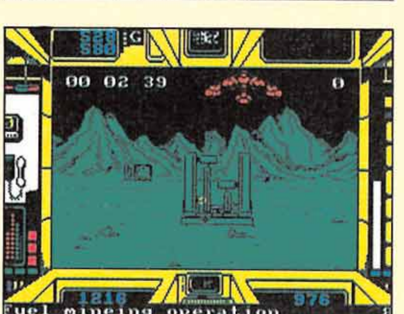


TERRORPODS

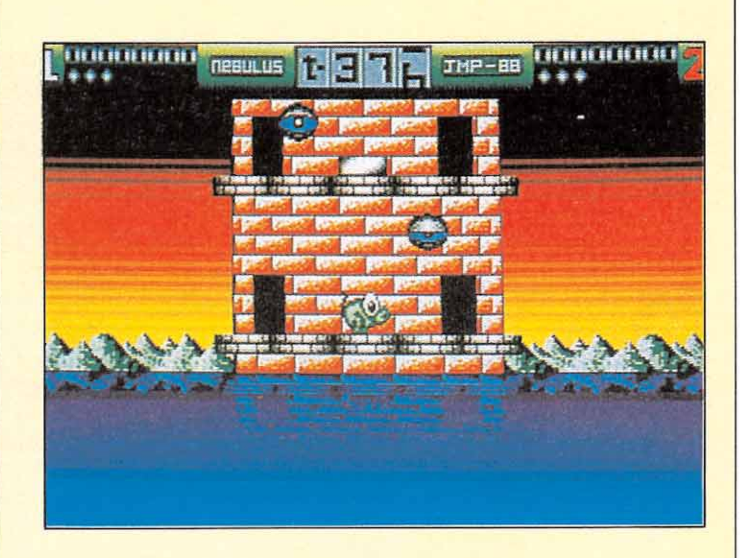
COMMODORE

```
1 REM**********************************
2 REM*                                 *
3 REM*   TERRORPODS  (COMMODORE 64)    *
4 REM*   (C) JOSE DOS SANTOS   1989    *
5 REM*                                 *
6 REM**********************************
7 FORN=52992TO53033:READA:POKEN,A:S=S+A
:NEXT
8 FORN=0TO13:READA:POKEN+272,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>6441THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINTCHR$(147):INPUT"INMUNE A MISILE
S (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE53013,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:
12 IFA$="N"THENPOKE53018,44:POKE53021,4
4:POKE53024,44:POKE53027,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
16 DATA32,165,244,169,32,141,150,4,169,
19,141,151,4,169,207,141,152
17 DATA4,96,169,165,141,21,25,169,0,141
,216,20,141,254,20,141,85
18 DATA21,141,241,25,238,32,208,96
19 DATA32,165,244,169,173,141,103,3,76,
3,207,74,68,83
```





NEBULUS — ATARI




```
10    REM ****************************************
20    REM ** CARGADOR VIDAS INFINITAS NEBULUS ST  **
30    REM ** POR: J.M.LAZO (23-04-89)             **
40    REM ****************************************
50    READ NDATOS%: REM NUMERO DE DATOS
60    FOR A%=100000 TO 100000+NDATOS%-1 STEP 2
70    READ DATO%: POKE_W A%,DATO%
80    NEXT A%
90    PRINT "INTRODUCE DISCO VIRGEN"
100   PRINT "Y PULSA UNA TECLA"
110   GEMDOS 1
120   BSAVE "A:\VINFI.TOS",100000,NDATOS%
10000 DATA 00683
10010 DATA 24602, 00000, 00486, 00000, 00156, 00000, 00000, 00000
10020 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 18553, 00000
10030 DATA 00486, 16188, 00009, 20033, 23695, 24832, 00446, 26368
10040 DATA 00012, 20985, 00000, 00639, 24576, 00008, 20729, 00000
10050 DATA 00639, 18553, 00000, 00556, 16188, 00009, 20033, 23695
10060 DATA 24832, 00408, 26368, 00012, 20985, 00000, 00640, 24576
10070 DATA 00008, 20729, 00000, 00640, 18553, 00000, 00582, 16188
10080 DATA 00009, 20033, 23695, 24832, 00370, 16889, 00007, 32768
10090 DATA 15932, 08191, 17048, 20943, 65532, 11900, 00008, 00000
10100 DATA 18553, 00007, 32768, 16188, 00006, 20046, 16999, 18553
10110 DATA 00007, 32768, 18553, 00007, 32768, 16188, 00005, 20046
10120 DATA 57340, 00000, 00012, 16890, 00282, 17401, 00003, 15104
10130 DATA 24832, 00166, 18553, 00003, 15108, 16188, 00006, 20046
10140 DATA 23695, 16188, 00002, 20046, 21647, 08768, 16889, 00003
10150 DATA 15232, 12348, 07999, 08920, 20943, 65532, 16890, 00240
10160 DATA 17401, 00003, 15104, 24832, 00112, 08252, 00018, 20352
10170 DATA 21376, 26112, 65532, 18554, 00008, 16188, 00038, 20046
10180 DATA 16888, 33344, 12348, 00015, 16984, 20936, 65532, 16889
10190 DATA 00007, 32768, 12348, 07999, 17048, 20936, 65532, 00124
10200 DATA 01792, 19001, 00000, 00639, 26368, 00020, 09212, 20081
10210 DATA 20081, 00003, 57012, 13308, 20081, 00003, 57016, 19001
10220 DATA 00000, 00640, 26368, 00012, 09212, 20081, 20081, 00003
10230 DATA 57258, 20217, 00003, 15104, 10761, 16188, 00000, 12040
10240 DATA 16188, 00061, 20033, 20623, 19072, 27392, 00082, 15360
10250 DATA 16188, 00002, 16134, 12092, 00000, 00000, 16188, 00066
10260 DATA 20033, 57340, 00000, 00010, 11776, 16188, 00000, 16134
10270 DATA 12092, 00000, 00000, 16188, 00066, 20033, 57340, 00000
10280 DATA 00010, 12037, 12039, 16134, 16188, 00063, 20033, 57340
10290 DATA 00000, 00012, 16134, 16188, 00062, 20033, 22671, 08711
10300 DATA 20085, 20037, 16981, 19541, 21294, 20037, 20224, 20037
10310 DATA 16981, 19541, 21294, 19021, 20480, 16188, 00001, 20033
10320 DATA 21647, 45116, 00083, 26112, 00004, 20085, 45116, 00115
10330 DATA 20085, 06981, 22089, 20038, 18720, 20037, 16981, 19541
10340 DATA 21280, 21332, 03338, 20559, 21050, 08266, 11853, 11852
10350 DATA 16730, 20256, 10290, 13101, 12340, 11576, 14633, 03338
10360 DATA 43094, 18756, 16723, 08265, 20038, 18766, 18772, 16723
10370 DATA 08232, 21295, 20009, 16128, 03338, 43092, 18757, 19792
10380 DATA 20256, 18766, 17993, 20041, 21583, 08232, 21295, 20009
10390 DATA 16128, 03338, 18766, 21586, 20292, 21827, 17696, 17481
10400 DATA 21315, 20256, 20306, 18759, 18766, 16716, 08270, 17730
10410 DATA 21836, 21843, 03338, 22816, 20562, 17748, 16672, 21838
10420 DATA 08267, 16707, 18511, 08267, 17753, 00000, 00000, 00000
10430 DATA 00002, 05642, 01558, 02566, 51740, 00049
```

INSTRUCCIONES DE USO. Teclear el listado con el St Basic y sálvalo en un disco virgen formateado, ejecuta el listado con Run; se te pedirá que introduzcas un disco virgen en el que se creará un fichero ejecutable con extensión tos.

Para obtener las ventajas del cargador basta con ejecutar este fichero desde el Gem, contestar a las preguntas con S o N, e introducir el disco original en el momento en que nos sea solicitado.

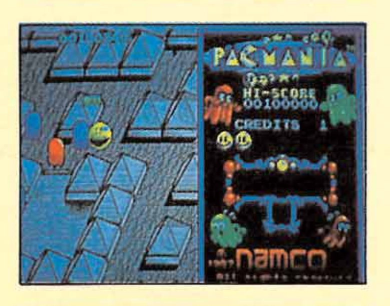
PACMANÍA — ATARI

```
10    REM ********************************
20    REM ** CARGADOR VINFI PACMANIA ST **
30    REM ** POR: J.M.LAZO (21-04-89)   **
40    REM ********************************
50    READ NDATOS%
60    FOR A%=100000 TO 100000+NDATOS%-1 STEP 2
70    READ DATO%: POKE_W A%,DATO%
80    NEXT A%
90    PRINT "INTRODUCE DISCO ORIGINAL"
100   PRINT "PACMANIA ST Y PULSA TECLA"
110   GEMDOS 1
120   BSAVE "A:PACMANIA.PRG",100000,NDATOS%
10000 DATA 00808
10010 DATA 24602, 00000, 00690, 00000, 00072, 00000, 00000, 00000
10020 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 18553, 00000
10030 DATA 00690, 16188, 00009, 20033, 23695, 16188, 00001, 20033
10040 DATA 21647, 45116, 00083, 26368, 00020, 45116, 00115, 26368
10050 DATA 00012, 20985, 00000, 00761, 24576, 00008, 20729, 00000
10060 DATA 00761, 18553, 00000, 00182, 16188, 00006, 20046, 23695
10070 DATA 16999, 18553, 00002, 34048, 18553, 00002, 34048, 16188
10080 DATA 00005, 20046, 20463, 00012, 16999, 18553, 00000, 00170
10090 DATA 16188, 00061, 20033, 20623, 13248, 00000, 00604, 18553
10100 DATA 00002, 34014, 12092, 00000, 32034, 16186, 00476, 16188
10110 DATA 00063, 20033, 20463, 00012, 16186, 00462, 16188, 00062
10120 DATA 20033, 22671, 18553, 00002, 34016, 16188, 00006, 20046
10130 DATA 23695, 24576, 00168, 27759, 24932, 25970, 11888, 26929
10140 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000
10150 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000
10160 DATA 00000, 18663, 24576, 16188, 00002, 12040, 16188, 00061
10170 DATA 20033, 20623, 19679, 00006, 19008, 27392, 00086, 13248
10180 DATA 00000, 00604, 12033, 12034, 16128, 16188, 00063, 20033
10190 DATA 57340, 00000, 00012, 19072, 27392, 00056, 16185, 00000
10200 DATA 00604, 16188, 00062, 20033, 22671, 19008, 27392, 00036
10210 DATA 20085, 08316, 00255, 33344, 12348, 00015, 12540, 00000
10220 DATA 20936, 65530, 20085, 17063, 16188, 00032, 20033, 23695
10230 DATA 20085, 01657, 00273, 00255, 33344, 24822, 40970, 11900
10240 DATA 00008, 00000, 16890, 00338, 24832, 00006, 16999, 20033
10250 DATA 16188, 00002, 12040, 16188, 00061, 20033, 23631, 19962
10260 DATA 00234, 19008, 27136, 00022, 12860, 00010, 12348, 32767
10270 DATA 20936, 65534, 20937, 65526, 24576, 65494, 13248, 00000
10280 DATA 00604, 18553, 00000, 00656, 12092, 00000, 00028, 16185
10290 DATA 00000, 00604, 16188, 00063, 20033, 57084, 00012, 19072
10300 DATA 27392, 00144, 12345, 00000, 00656, 45180, 24602, 26376
10310 DATA 19962, 00182, 24576, 00124, 18553, 00003, 00512, 12092
10320 DATA 00015, 16960, 16185, 00000, 00604, 16188, 00063, 20033
10330 DATA 57084, 00012, 16890, 00166, 17401, 00003, 00512, 54248
10340 DATA 00002, 54248, 00006, 54248, 00014, 16889, 00003, 00512
10350 DATA 08200, 53721, 29184, 53648, 04633, 26388, 45628, 00001
10360 DATA 26120, 53756, 00000, 00254, 24814, 53697, 29184, 24806
10370 DATA 19001, 00000, 00761, 26368, 00020, 09212, 20081, 20081
10380 DATA 00003, 39054, 13308, 20081, 00003, 39058, 20217, 00003
10390 DATA 00512, 12046, 16188, 00009, 20033, 23631, 08252, 00001
10400 DATA 34464, 21376, 26364, 20047, 00000, 06981, 17778, 29295
10410 DATA 29216, 29285, 24932, 26990, 26400, 28786, 28519, 29281
10420 DATA 27936, 26217, 27749, 08448, 06981, 22386, 28526, 26400
10430 DATA 26217, 27749, 08308, 31088, 25889, 00000, 00000, 00000
10440 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000, 00000
10450 DATA 00000, 00000, 00000, 00000, 23086, 28786, 26368, 06981
10460 DATA 22089, 20038, 18720, 20545, 17229, 16718, 18753, 08275
10470 DATA 21517, 02640, 20306, 14880, 18990, 19758, 19521, 23119
10480 DATA 08232, 12848, 11568, 13357, 14393, 10509, 02728, 22089
10490 DATA 17473, 21280, 18766, 17993, 20041, 21569, 21280, 10323
10500 DATA 12110, 10559, 00000, 00000, 00002, 09738, 01576, 03718
10510 DATA 07808, 01548, 05664, 19456, 12592
```

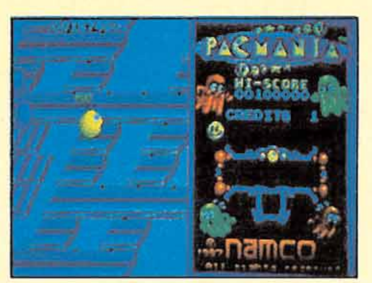








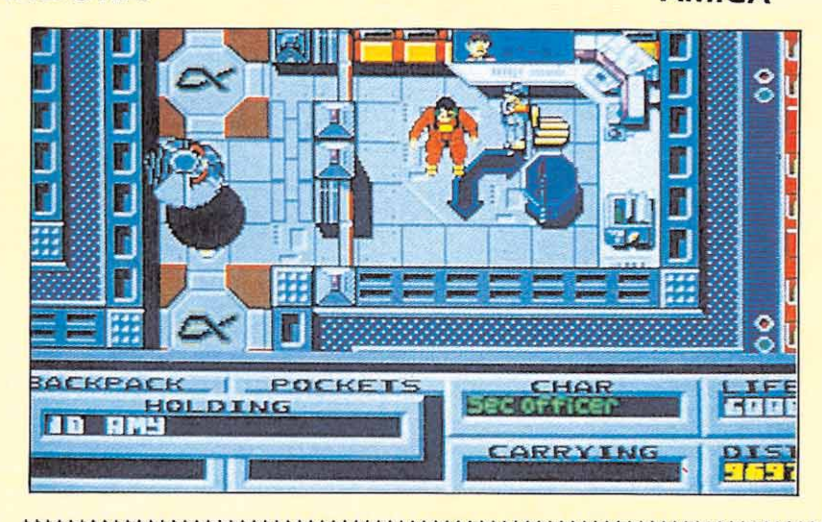




CARGADORES AMIGA

PANDORA

AMIGA




```
REM ********************************************************************
REM *   CARGADOR 'PANDORA' (AMIGA)  -  (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM ********************************************************************
CH=0:DIM C%(256):V$="":I=0:DEF FN U=(UCASE$(V$)="N"):V1=&H6002:V2=V1+2
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1190180& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=V1
INPUT "INVENCIBLE EN LAS PELEAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(71)=V1
INPUT "INMUNE RADIACIONES ROBOTS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(86)=V1
INPUT "SUPER FUERZA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(73)=V2
INPUT "SOBREVIVIR SIN EL 'ID AMY' (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(88)=V2
INPUT "INMUNE BARRERAS ENERGETICAS (S/N) ";V$
IF FNU THEN C%(76)=V1:C%(78)=V1:C%(80)=V1:C%(82)=V1
C=VARPTR(C%(0)):CALL C:PRINT "OK. HAZ UN RESET Y CARGA EL JUEGO NORMALMENTE."
DATA 48e7,fffe,41fa,0018,43f9,0007,fe00,303c,00a2,12d8,51c8,fffc,4ef9,0007
DATA fe00,2c79,0000,0004,41fa,0020,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8
DATA fffc,4641,3d41,0052,4cdf,7fff,4e75,48e7,0082,2c79,0000,0004,42ae,002e
DATA 41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9,544f,4e49,0ca9
DATA 0000,2c00,002c,6646,2d7a,fff0,fe3a,48e7,fffe,303c,4e71,323c,6002,422b
DATA 2d75,3741,7924,377c,422d,7970,3741,7f82,3740,7f94,3740,7fa4,3740,7fba
DATA 47eb,7000,3741,1874,377c,6052,16fa,47eb,9000,4cdf,7fff,4e75,5555
```

ELIMINATOR

AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM *  CARGADOR 'ELIMINATOR' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA  *
REM ********************************************************************
CH=0:DIM C%(256):V$="":I=0:DEF FN U=(UCASE$(V$)="N"):V1=&H6006:V2=V1+2
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1137107& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(77)=V1
INPUT "CONSERVAR ARMAS AL MORIR (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(81)=V1
INPUT "TODAS LAS ARMAS AL EMPEZAR (S/N) ";V$
IF FNU THEN:C%(85)=V2:C%(90)=V2:C%(95)=V2
INPUT "DISPAROS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(100)=V1
INPUT "ARMADURA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(104)=V1
INPUT "NO CAER AL AGUA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(112)=V1
INPUT "NO CHOCAR CON NADA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(108)=V1
C=VARPTR(C%(0)):CALL C:PRINT "OK. HAZ UN RESET Y CARGA EL JUEGO NORMALMENTE."
PRINT:PRINT "LOS CODIGOS DE ACCESO A CADA NIVEL SON:"
FOR I=2 TO 14:PRINT "NIVEL";I;": ";:READ V$:PRINT V$:NEXT
DATA 48e7,fffe,41fa,0018,43f9,0007,c000,303c,00d4,12d8,51c8,fffc,4ef9,0007
DATA c000,2c79,0000,0004,41fa,0020,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8
DATA fffc,4641,3d41,0052,4cdf,7fff,4e75,48e7,0082,2c79,0000,0004,42ae,002e
DATA 41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9,544f,4e49,0ca9
DATA 0000,0400,002c,6618,2d7a,fff0,fe3a,33fc,4ef9,0001,43be,23fc,0007,c074
DATA 0001,43c0,4e75,0c92,41f9,0000,664e,33fc,6004,0000,413a,33fc,4e71,0000
DATA 4166,23fc,23fc,0005,0000,4a4e,23fc,0000,0002,0000,4a52,23fc,212e,4e71
DATA 0000,4a56,33fc,6006,0000,434e,33fc,6002,0000,4c18,33fc,6000,0000,4772
DATA 33fc,600c,0000,3dd2,33fc,83f0,00df,f096,4ed2,5555
DATA AMEOBA,BLOOOP,CHEEKI,DOINOK,ENIGMA,FLIPME,GEEGEE,HANDEL,ICICLE,JAMMIN
DATA KIKONG,LAPDOG,MIKADO
```

■ **INSTRUCCIONES DE USO. Los pasos a seguir para obtener las ventajas que proporcionan los cargadores son:**

— Cargar en el ordenador el Amiga Basic. A continuación teclear cuidadosamente el listado del cargador, poniendo especial cuidado en respetar los espacios. Salvar el listado (opción SAVE de la ventana PROJECT) en un disco formateado para posibles futuros usos. Ejecutar (opción START de la ventana RUN) el listado y seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si se nos pide resetear el ordenador deberemos hacerlo pulsando las teclas CTRL simultáneamente con las dos teclas marcadas con una A situadas a los lados de la barra espaciadora. Para que no os quede ningún tipo de duda a la hora de utilizar los cargadores vamos a poner especial énfasis en un par de puntos importantes. En la mayoría de las ocasiones el cargador nos pedirá que reseteemos el ordenador —siguiendo los pasos antes descritos— para una vez hecho introducir el disco original del juego. Es imprescindible sacar el disco Amiga Basic antes de resetear el ordenador. No confundir resetear con apagar el ordenador. Si desconectamos el Amiga, los datos del cargador se perderán. Cuando salvemos el cargador el Amiga Basic nos solicita que le demos un nombre, conviene elegir uno fácil de identificar.

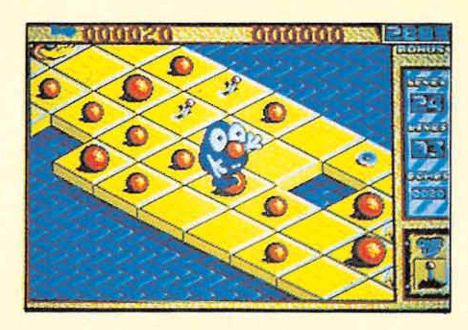
OUT RUN

AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM *   CARGADOR 'OUT RUN' (AMIGA)  -  (c) 1988 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM ********************************************************************
CH=0:DIM C%(256):V$="":I=0:DEF FN U=(UCASE$(V$)="N")
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>835488& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(78)=&H6016
C=VARPTR(C%(0)):CALL C:PRINT "OK. HAZ UN RESET Y CARGA EL JUEGO NORMALMENTE."
DATA 48e7,fffe,41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,00aa,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007
DATA fe00,2c79,0000,0004,41fa,0020,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8
DATA fffc,4641,3d41,0052,4cdf,7fff,4e75,48e7,0082,2c79,0000,0004,42ae,002e
DATA 41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9,544f,4e49,0c94
DATA 444f,5300,6624,2d7a,fff2,fe3a,48e7,8080,41fa,001a,2008,06ac,0000,0400
DATA 0004,91ac,0004,2948,0064,4cdf,0101,4e75,33fc,6002,0000,5cbe,33fc,6006
DATA 0000,10ae,33fc,6006,0000,3288,4ef9,0000,0400,5555
```

BOMBUZAL

AMIGA

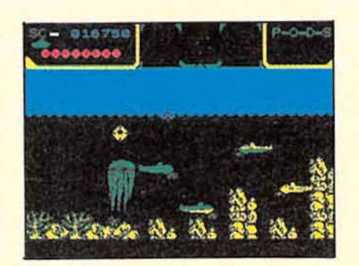


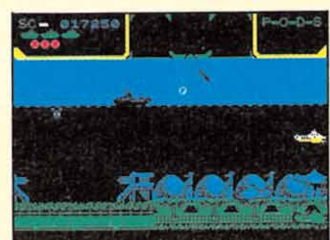



```
REM ********************************************************************
REM *   CARGADOR 'BOMBUZAL' (AMIGA)  -  (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM ********************************************************************
CH=0:DIM C%(256):V$="":I=0:DEF FN U=(UCASE$(V$)="N"):V=&HFFFF
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1082245& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(118)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(120)=V:C%(122)=V
INPUT "NO SALE EL 'SPINNER' (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(124)=V
INPUT "INMUNE A LOS ENEMIGOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(126)=V
INPUT "NO CAER NUNCA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(128)=V
C=VARPTR(C%(0)):CALL C:PRINT "OK. HAZ UN RESET Y CARGA EL JUEGO NORMALMENTE."
PRINT:PRINT "LOS CODIGOS SON:":FOR I=1 TO 3:READ V$:PRINT V$:NEXT
DATA 48e7,c0c2,2c79,0000,0004,2d6e,003a,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8
DATA fffc,4641,3d41,0052,226e,003a,41fa,0012,303c,010c,12d8,51c8,fffc,4cdf
DATA 4303,4e75,48e7,c0c2,2c79,0000,0004,42ae,002e,41fa,0032,20ae,ff3c,41fa
DATA 001e,2d48,ff3c,43f9,0000,0020,41fa,0086,2091,41fa,003a,2288,4cdf,4303
DATA 4e75,2f08,41fa,00d2,2080,205f,4eb9,544f,4e49,48e7,6080,223a,00c0,41fa
DATA 0060,7405,b298,6604,2140,0014,51ca,fff6,4cdf,0106,4e75,48e7,c0f0,41fa
DATA 005c,43fa,0094,47fa,0084,7205,4a90,6722,2450,4280,1013,e340,3031,0800
DATA d5e8,0018,b052,660e,4290,4280,102b,0006,e340,34b1,0800,4a98,4a1b,51c9
DATA ffd4,4cdf,0f03,4ef9,544f,4e49,0000,a628,0000,a628,0000,a628,0000,a628
DATA 0000,a628,0000,a628,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,1a7c,0000,19c4,0000,8774,0000,19c0,0000,19d4,0000,19b0
DATA 0002,0202,0202,0103,0303,0303,5355,6008,6100,6002,5555
DATA " BOMB,ROSS,RATT,LISA,DAVE,IRON,LEAD,WEED,RING,GIRL,GOLD,OPAL,SONG,FIRE"
DATA " LAMP,TREE,SINK,BIKE,BIRD,TAPE,VASE,PILL,SPOT,PALM,LOCK,SAFE,WORM,NOSE"
DATA " EYES,HAIR,SIGN,MYTH"
```

THE DEEP

AMSTRAD



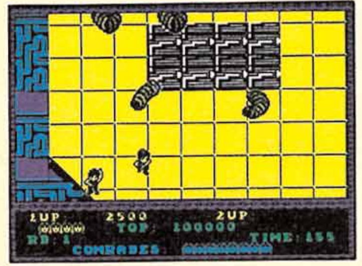


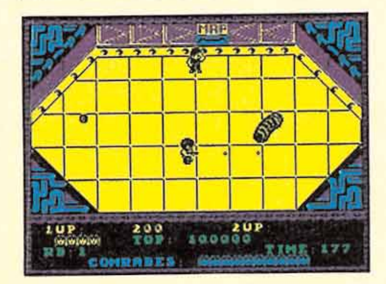

```
10 REM Cargador The deep
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":MEMORY &3FFF:dir=&908B:lin=120:GOSUB
 100:dir=&917C:lin=160:GOSUB 100
40 MODE 1:INPUT"Barcos infinitos";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &92C3,0
50 INPUT"Cargas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &92CE,0
60 INPUT"Batiscafos infinitos";a$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &92D3,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
90 MODE 0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:
INK n,a:NEXT:FOR n=1 TO 5:READ a,b:OUT &
BC00,a:OUT &BD00,b:NEXT:POKE &9442,&4C:F
OR n=1 TO 200:NEXT:CALL &917C
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
110 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<>con
 THEN PRINT"Error en la linea"lin:END EL
SE lin=lin+10:GOTO 100
120 DATA 00000E0091902DFC30FF,903
130 DATA 30FF30FF1800005B0000,721
140 DATA AA92D070000000400000,700
150 DATA *
160 DATA F3DD21FB8E2100C006C8,1321
170 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
180 DATA 7CC6086730041150C019,799
190 DATA 10EA31FB8E3E1006F6ED,1259
200 DATA 792632069C3E16CD7992,927
210 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
220 DATA 06C9CD7D9230E678FED4,1547
230 DATA 30F4CD7D9230DC00DD21,1290
240 DATA A590110200ED5F06122E,730
250 DATA 017806D7CD7992D20000,1024
260 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
270 DATA D2D8913AA4908532A490,1428
280 DATA 653A4294AAABDDACDDAD,1501
290 DATA ADDD77000609CB63280D,883
300 DATA 3A4294C6248392324294,1047
310 DATA 0505053A4294C6403242,665
320 DATA 94DD231B7AB3C2D591C3,1479
330 DATA 3A92116792ED53269281,1103
340 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
350 DATA 2AA590114030ED52C200,993
360 DATA 00215592222692DDE111,945
370 DATA 50000601C3D591D17AB3,1150
380 DATA CA2892D5DDE113115000,1163
390 DATA 0603C3D591D17AB3C8DD,1493
400 DATA E1217993000000230603,570
410 DATA C3D591CD8D92D0C38092,1722
420 DATA 7BE607CA86923E00C38B,1238
430 DATA 923E133D20FDA704C83E,1006
440 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
450 DATA 792F4F3E000000C3A892,818
460 DATA 37C97C21A3908623BEC2,1273
470 DATA 00000100F6ED49018C7F,825
480 DATA D9E131F8BFF33E3D3279,1467
490 DATA 5C329061322F6F3E3D32,764
500 DATA 05593E3D32D563E90021,845
510 DATA *
520 DATA 0,6,8,18.20,24,26,2,6,19,22,12,
10,13,24,14
530 DATA 1,32,2,42,6,24,12,48.13,0
```

ALIEN SYNDROME

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Alien Syndrome
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF87:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):sum=sum+byte:POKE
n,byte:NEXT:IF sum<>14987 THEN PRINT"Err
or en los data...":END
40 PRINT"Inmunidad y cualquier numero de
":PRINT"prisioneros para Alien Syndrome"
:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=
1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BF67:BORDER
 0:INK 0,0:CALL &BF58:LOAD"!alien.scr",&
C000:INK 1,9:INK 2,20:INK 3,19:CALL &BF5
C:LOAD"!alien.bin",&4100:CALL &BF00
60 DATA 21,9,BF,22,76,41,C3,0,41,21,7A,B
C,11,4F,BF,1,3,0,ED,B0,3E,C3,21,2B,BF,32
,7A,BC,22,7B,BC,AF,32,F5,85,3E,C9,32,9A,
89,C3,3,6E,21,F5,85,1,0,C8,CD,53,BF,21,5
E,86,1,0,C8,CD,53,BF,21,9A,89,1,C9,7E,CD
,53,BF,21,3,8A,1,C9,7E,CD,53,BF,0,0,0,C9
,7E,B8,C0,71,C9
70 DATA 3E,40,18,2,3E,C0,CD,8,BC,6,14,76
,10,FD,C9,CD,37,BD,3E,FF,CD,6B,BC,21,83,
BF,11,0,A0,6,5,CD,77,BC,21,0,A0,CD,83,BC
,C3,7A,BC,41,4C,49,45,4E
```

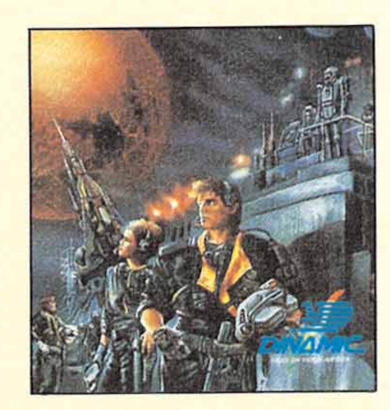


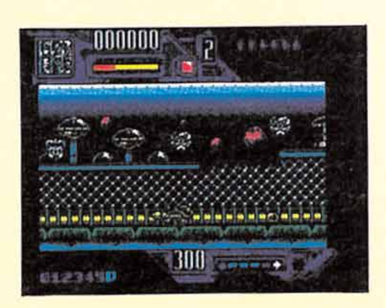


COMANDO TRACER

AMSTRAD

```
10 REM ********************************
****
20 REM **   CARGADOR    COMANDO TRACER
  **
30 REM ********************************
****
40 REM
50 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:FOR
DIR=200 TO 230:READ V:POKE DIR,V:NEXT
60 PRINT:PRINT"INMUNIDAD (N=NO)",:GOSUB
110:IF A$="N" THEN POKE 215,1
70 PRINT:PRINT"VIDAS INFINITAS (N=NO)",:
GOSUB 110:IF A$="N" THEN POKE 218,1
80 PRINT:PRINT"TIEMPO INFINITO (N=NO)",:
GOSUB 110:IF A$="N" THEN POKE 212,1
90 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA OR
IGINAL Y PULSA TECLA":CALL &BB18:MODE 0
100 CALL &BD37:MEMORY 9999:LOAD"!c",4000
0:CALL 200
110 FOR A=1 TO 200:NEXT:a$=INKEY$:IF A$=
"" THEN GOTO 110
120 A$=UPPER$(a$)
130 RETURN
140 DATA 243,62,201,50,161,156,205,64,15
6,175,50,136,93,50,5,95,50,66,95,50,121,
113,50,122,113,50,123,113,195,150,71
```

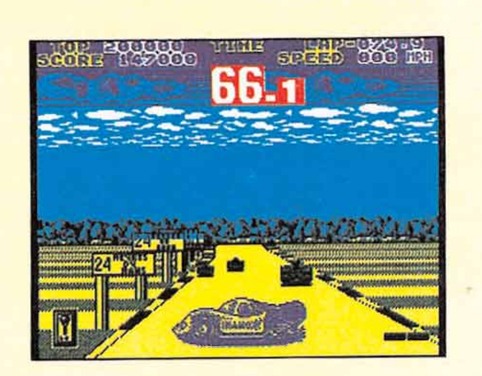




WEC LE MANS

SPECTRUM

```
  10 REM **      J.E BARBERO      **
  20 REM **    SPECTRUM  48K      **
  30 REM **        Y 128K         **
  40 REM ***** WEC LE MANS *****
 100 CLEAR VAL "24699"
 200 LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN
$
 300 POKE VAL "63509",VAL "124":
 POKE VAL "63510",VAL "96": POKE
 VAL "63556",VAL "146": POKE VAL
 "63557",VAL "96"
 400 FOR N=VAL "24700" TO VAL "2
4743": READ A: POKE N,A: NEXT N
 500 RANDOMIZE USR VAL "63488"
 600 DATA 175,50,15,101,50,16,10
1,50,22,101,50,211,101,50,212,10
1,50,213,101,195,1,129,175,50,24
2,101,50,243,101,50,249,101,50,2
11,102,50,212,102,50,213,102,195
,1,129
```



LUZ CASAL: SEXY, VOLUBLE, DISPERSA

UNA GRAN VOZ



Luz Casal ha estrenado, con su quinto disco grande, compañía discográfica. Le ha colocado de título un número romano y se ha rodeado de dos productores nuevos, Chucho Merchan —un excelente músico que ha colaborado, por ejemplo, con Eurythmics— y Paco Trinidad —artífice de éxitos como el de Hombres G, sin ir más lejos—. Y precisamente uno de los temas de este «Luz V» está firmado por los hermanos Summers, otro por Chucho y el resto por la dama y músicos que colaboran con ella.

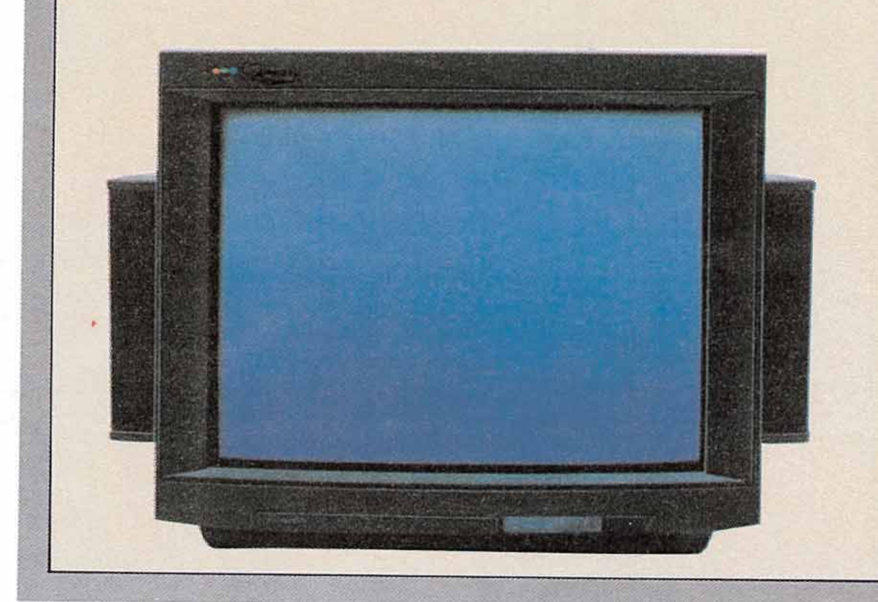
Luz, muy conocida por aquel «Rufino» en clave de humor que arrasó en el 86, aunque haya grabado temas más redondos como el «Quiéreme aunque te duela», sigue siendo, hoy por hoy, «la voz femenina» del pop-rock español. No es fácil encontrar a una dama en este país con su «recorrido de garganta». Y además, Luz posee personalidad arriba de un escenario (¡aquellas tablas que le dio la gira con Miguel Rios!), y, lo que es más importante, personalidd interpretando sus composiciones.

Esta chica, que ya no se sabe si es gallega, madrileña, asturiana o extranjera, no pierde sexy con los años y mantiene esa variedad y dispersión al elegir los temas que interpreta que evita uno de los grandes pecados de la música más o menos moderna (y antigua): la monotonía. Ello conlleva un riesgo, la irregularidad, y Luz no se salva del pecado. pero es que los pecados sin virtud. Sin esa dispersión de estilos, la dama ocuparía un lugar en la innumerable lista de «standards» de este país y poco a poco dejaría de interesar. Con la variedad y el salto de un camino a otro, Luz sorprende y regala siempre, en cada trabajo discográfico, un par de excelentes temas. «Luz V» no es una excepción. La pasión, el sexy, la voz, la exploración en muchos caminos siguen siendo las excelentes señas de identidad de Luz Casal. ■

TU APARATO DE TV ES UN ASCO

LE FALTAN LÍNEAS

¿Estás orgulloso de tu aparato de televisión? ¿Te parece que sus imágenes son nítidas y claras? Pues ya le puedes echar pulgadas al asunto que dá lo mismo, está aquejado de arterioscleriosis y dentro de unos años, muchos menos de los que piensas, valdrá menos que uno en blanco y negro ahora. El pobrecito sólo tiene 625 líneas y las grandes multinacionales están trabajando en perfeccionar un nuevo sistema televisivo que dobla las rayitas, lo que



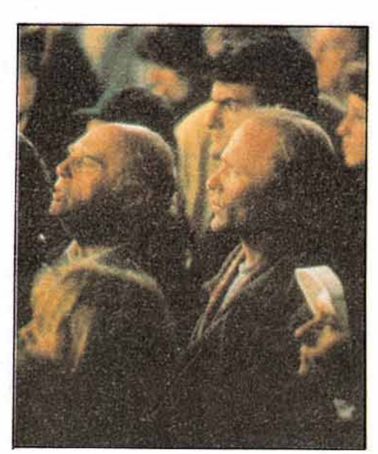
LA VUELTA DEL CINE RELIGIOSO

«CONSPIRACIÓN PARA MATAR UN CURA»

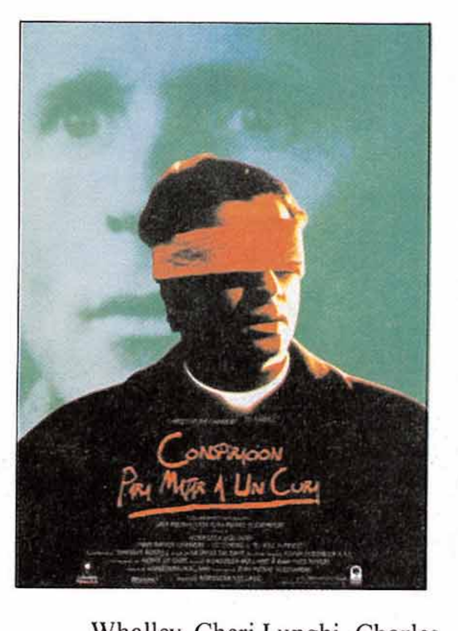
Después de ver «Conspiración para matar un cura» a unos les entrarán ganas de irse a Africa a convertir negritos, a otros les acometerán unos deseos irrefrenables de quemar iglesias. Son las ventajas y desventajas (cuestión de puntos de vista) del retorno del cine religioso, de curas muy buenos, muy buenos, y comunistas muy malos, muy malos, de películas militantes y comprometidas que explotan con pasión situaciones obvias de injusticia. Es el panfleto maniqueo ahora en versión jerarquía católica.







«Conspiración para matar un cura» es una película basada en hechos reales; el asesinato en Polonia del sacerdote Jerzy Popieluszko, afiliado al sindicato «Solidaridad», a manos de la policía secreta en 1984. Ha sido rodada en Francia por Agnieszka Holland, una exiliada del país del Este donde se desarrolla el film, e interpretada por Christopher Lambert (también protagonista de «Greystoke, la leyenda de Tarzán») en el papel del cura Alec, Ed Harris, Joanne



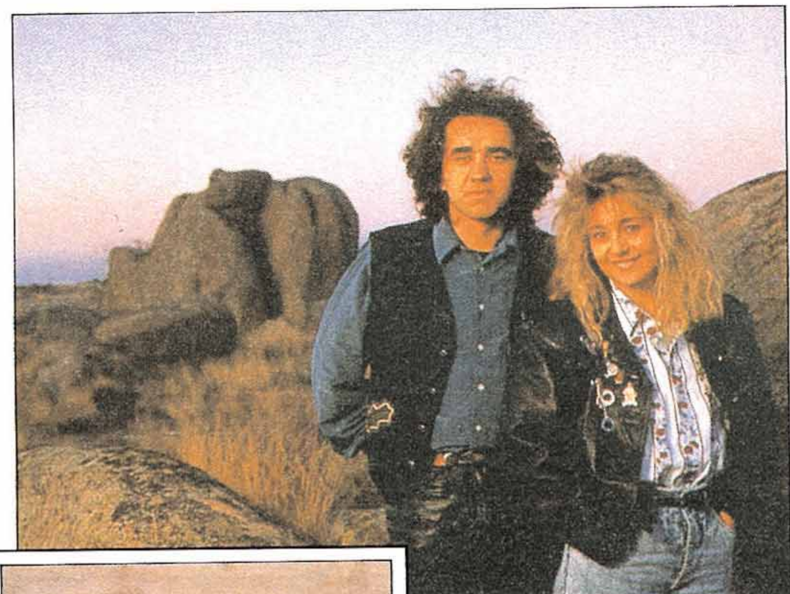
Whalley, Cheri Lunghi, Charles Condou, David Suchet, Tim Roth, Timothy Spall y Peter Postlethwaite, entre otros.

Si gustas del cine comprometido sin matices, de las emociones fuertes, del debate y la discursión con el contrario, del chocolate espeso, de aquellas viejas películas de santos de los cuarenta, de los hechos reales como la vida misma (o casi), admiras a la Iglesia polaca, odias a los comunistas, te preocupan las distintas versiones del patriotismo, no desdeñas los ejercicios espirituales... «Conspiración para matar un cura» culminará tus sueños.

«groso modo» significa mayor nitidez y calidad de imagen. Lo llaman sistema de alta definición.
En algunos comercios ya se muestran ejemplos de este tipo de sistema, TVE ha emitido algún programa rodado con tales técnicas, y el proyecto «Eureka», del que tanto hablan los telediarios, se gasta abundantes sumas de dinero, entre otras cosas, en la alta definición. Por ahora, no obstante, el cine es el que mayor partido y beneficio saca del invento («Julia y Julia», con Katheleen Turner, ha sido el primer rodaje), porque conseguir un mecanismo compatible es, hoy por hoy, un sistema insoluble, como en su día lo fue el de los vídeos Beta, VHS y 2.000. Pero que nadie se llame a engaño, cuando el comercio y la política coincidan, el sistema de alta definición televisiva ya será una realidad en el hogar, dulce hogar, que hoy todavía piensa que se ha comprado la mejor tele del mercado. ■

UN GUIÑO TIERNO E INGENUO

CÓMPLICES



«Ángeles desangelados» es el título del segundo Lp de Cómplices, el dúo formado por Teo Cardalda (ex-Golpes Bajos) y su mujer, María Monsonis. Como ya ocurrió con el primero, la producción ha sido de Julian Ruíz y también han recurrido a nombres famosos del pop «made in Spain» para que les escribieran las letras de unas poquitas canciones (José Gallero, Amancio Prada y Jaime de Urrutia). Billy Villegas, Tino di Geraldo y Kaelo del Río fueron los músicos cómplices de los Cómplices.
¿Y qué ha pasado desde el primero al segundo Lp de la parejita? En primero lugar que han sido padres, y precisamente al enano ha dedicado una nana el dúo, escrita curiosamente por el gabinete Jaime de Urrutia. También se han hecho un poquito más famosos, gracias a los «bolos», la promoción y las ventas del primer trabajo discográfico. Por lo demás, no parece haber muchos más cambios. Siguen jugando a ser una pareja feliz e ironizan tiernamente sobre ello, vuelven a construir brillantes melodías y bonitas canciones en general, convincentes arreglos y sonido compacto, un pop pegadizo con letras imaginativas que a veces rozan la cursilería. Todo muy perfecto con un pero, quizás falte energía y vitalidad. Cómplices lo tiene claro y tarde o temprano llegará ese single rompedor que es la razón de ser del dúo. ■

DAVID «CAMALEÓN» BOWIE

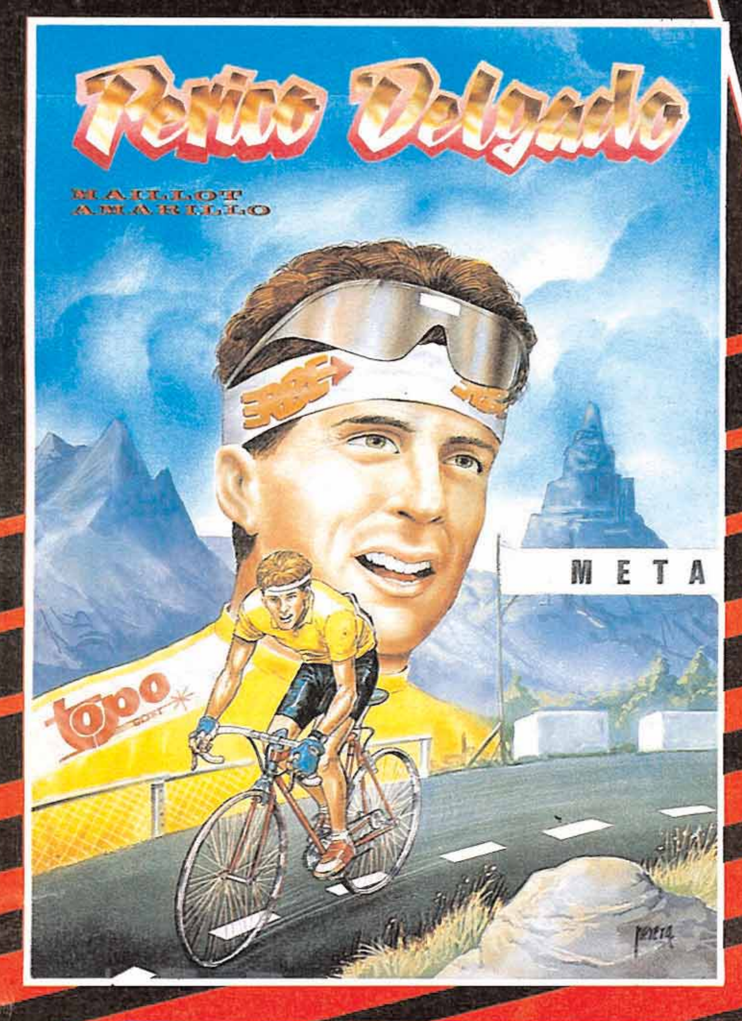
VUELVE CON BANDA NUEVA

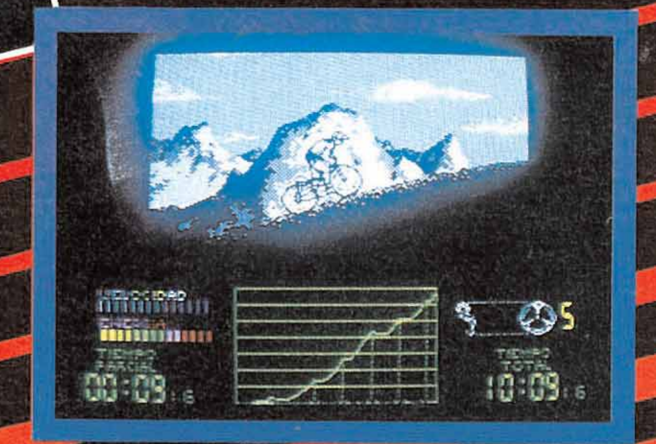


David Bowie retorna al mundo de la canción y, como siempre, con cosas que, por lo menos, sorprenden. Este muchachote, sanguijuela que chupa cualquier cosa que huela a música, que no inventa nada pero que parece que inventa el pentagrama cada dos por tres, ataca de nuevo. Y lo hace con una banda creada por él y para él formada por excelentes músicos: el guitarrista Reeves Grabels, el batería Hunt Sales y el bajo Tony Sales.
Cuando estas líneas sean leídas, el primer disco de Bowie con Tin Machine (que ha sido bautizada así la banda) ya debería estar en las tiendas de todo el mundo. El lanzamiento promete ser espectacular y el cantante y guitarrista, con su grupo de rock and roll clásico, estará en candelero. Esta sanguijuela que todo lo absorbe se lo merece, aunque sólo sea por su capacidad de riesgo, teñida, por supuesto, de excelentes canciones que se pueden repasar en las discografías de los hermanos mayores. Y es que... David Bowie es de los que ya no debe decir la edad, tantos son los años que lleva en el mundillo artístico. ■

LOS MAS POTENTES

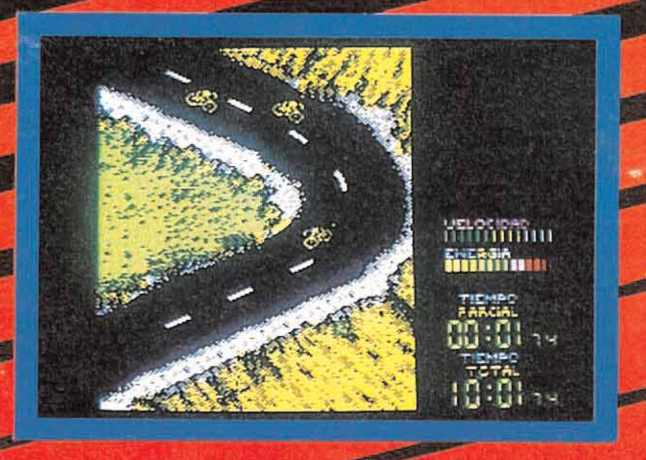
topo soft

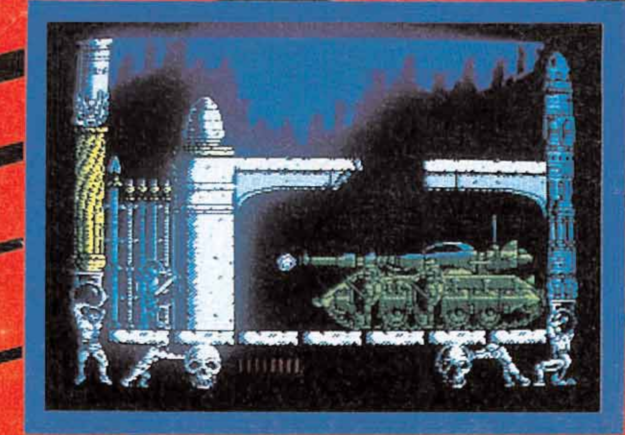




PERICO DELGADO

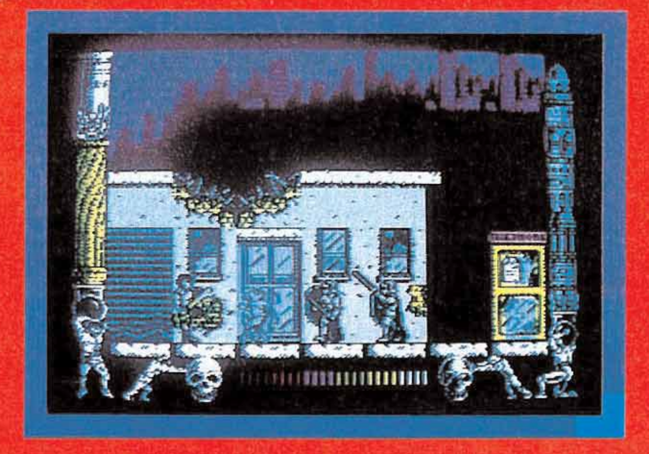
Ponte en cabeza del pelotón con este simulador de la más dura de las competiciones deportivas. El primer juego que incorpora diferentes perspectivas para cada uno de los niveles, consiguiendo así la auténtica sensación de estar viviendo el más emocionante de los Tours.

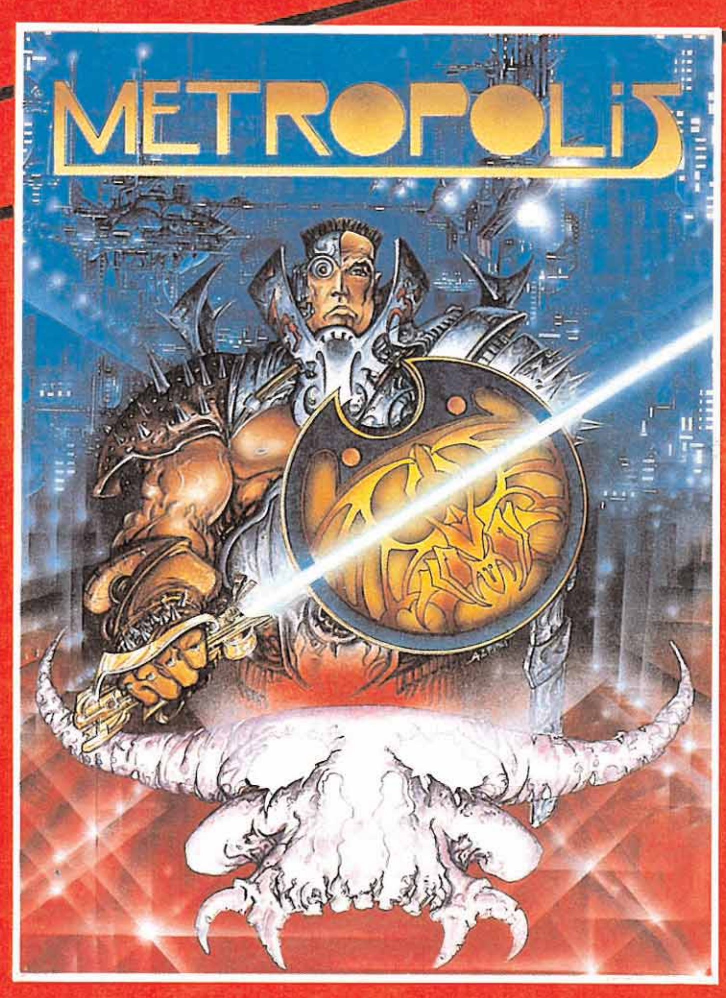




METROPOLIS

Una vídeo-aventura como no has visto antes. En Metrópolis, último vestigio de la civilización después de la hecatombe nuclear todo es caos y desorden. Geitor, el más fuerte de los guerreros terrestres, se dispone a recoger a unos pocos valientes para comenzar la rebelión... ¡Y el gran desafío empieza!





DISTRIBUIDO POR ERBE C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID • TEL. 458 16 58